游戏看台：口袋妖怪对战方块

特别企划：漫谈《口袋妖怪》非官方对战规则

研究所：《口袋妖怪 X·Y》精灵培养心得（三）努力值分配

抽奖活动继续进行

口袋玩家

POKéMON

VOL.75



《口袋玩家》75辑

幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



皮卡丘 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



叶精灵 1名



天空塞伊米 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂饰



达迦奇 1名



纳迦奇 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（小）



礼士蟋蟀 1名



铃铃铛 1名

参与方式

只要在2014年4月30日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。 您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在77辑公布。

《口袋玩家》73辑中奖名单

一等奖：1名

口袋妖怪毛绒玩偶

广州市　卫晓亮



二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

大连市　曾庆龙

南宁市　曾秋鑫

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶

惠州市　游顺霖

上海市　邵泓语

幸运奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

长乐市　林晖

沈阳市　孙逸文

乌鲁木齐市　闫睿祺

漫谈《口袋妖怪》非官方对战规则



《口袋妖怪》对战的官方规则之外，玩家们在各自的对战中有约定成俗的规则，本篇特企，就来盘点评述这些著名的非官方规则。

特别企划 P084

口袋妖怪战斗方块

爽快刺激的超级连锁消除，多达718种的口袋妖怪，各种颇值得研究的隐藏关和精灵——用方块来战斗收服吧！

游戏看台 P098



《口袋妖怪X·Y》后续研究（4）



本辑带来的是服装购物、训练师宣传片以及一些滑轮小技巧。

研究所 P108

口袋妖怪详尽分析

P137

——新大陆的仙灵

本辑探究花仙后、芬芳鸟、舔舔奶糕、天线鼠和仙钻石

研究所



口袋玩家



VOL.75目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

影视动画

2013剧场版跟踪报道（第二弹） 13

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 18

专题企划

口袋妖怪原形探析——雷火炼狱 22

口袋漫画

Pokemew 青之救助队——福祸旦兮 30

口袋妖怪DP物语 42

PM海贼团——追求考古的浪漫吧 67

口袋妖怪四格学园 72

《神奇宝贝特别篇》四十三卷简介（下） 82

特别企划

漫谈口袋妖怪非官方对战规则 84

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——XY篇（2） 91

游戏看台

口袋妖怪战斗方块 98

研究所

《口袋妖怪 X・Y》后续研究（4） 108

　滑轮技术一览 109

　时尚达人：购物美发指南 110

　宣传片拍摄全攻略 124

口袋妖怪详尽分析——新大陆的仙灵 137

《口袋妖怪 X・Y》战术系统探究——第六世代各属性分析（一） 161

《口袋妖怪 X・Y》精灵培养心得（三） 努力值分配 170

CONTENTS

对战乐园

热门PM浅析之剑盾魂 184

精灵中心

精灵中心 192

口袋画廊

口袋画廊 198

口袋小说

圈圈熊酒吧——冰海大帝（12） 200

海盗之王·贰（1） 212

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、2014剧场版预告片（1）

二、《口袋妖怪战斗方块》官方视频

三、宠物小精灵XY

15.刺栗猬VS魔焰狐！减肥对战

16.电电鼠变成了皮丘，皮丘变成了电电鼠？

17.泡沫蛙对抗头领蛙！忍者对战！

四、宠物小精灵AG

17.Devon公司！水之团的影子！

五、宠物小精灵 起源（2）



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/levelup 007　编/马修

活动 昭和笔记本公司举办新品促销抽奖活动

日本昭和笔记本公司在2月份期间推出了多款口袋妖怪主题的习字本和笔记本，同时为了宣传本次的新产品，该公司还从2月1日开始举办购买笔记本参加3DS LL抽奖的促销活动。在活动期间，凡是购买6本昭和口袋习字本或笔记本的顾客就可以参加A类抽奖，奖品为3DS LL主机一台，共有100个中奖名额。而购买2本习字本或笔记本的顾客则可以参加B类抽奖，奖品为小学馆出版的《小学百科大事典》一本，同样有100个中奖名额。另外，购买任意一本习字本或笔记本的顾客也可以参加C类抽奖，C奖共有3000个中奖名额，奖品是一个可以变色的A4尺寸文件夹。本次抽奖活动将持续至4月30日结束。





周边 口袋中心推出“皮卡丘与数字”主题周边




从3月1日起，一套以“皮卡丘与数字”为主题的周边在日本各大口袋妖怪中心内发售。这套商品共采用了12种不同造型的皮卡丘主题的图案，1～12的数字代表的是一年中的12个月份，因此每种图案也都和每个月份的特色相吻合。像是4月份的樱花、7月份的海浪、9月份的落叶、12月份的圣诞彩带等等，非常地形象，并且皮卡丘的可爱形象也和这些景物巧妙结合起来了。这套周边目前推出了“金属吉祥物挂件No.1～No.12”和“彩色马克杯No.1～No.12”两个品种，无论是当作生日礼物送人也好，还是当作幸运数字吉祥物自己使用也好，都会是不错的选择。

活动 “阿迪达斯圆阵计划 with Pokemon”活动开始





阿迪达斯日本公司为了迎接2014年世界杯的到来，从2月28日开始与口袋妖怪官方合作开展了名为“阿迪达斯圆阵计划 with Pokemon”的日本国家足球队声援活动。在该活动宣布开始的当天，一款专门为本次活动特别设计的“忍者蓝”主题球衣也同时在阿迪达斯在线商店内上市，购买了这款球衣的众多玩家们可以在观看日本队训练赛的现场组成统一的助威团队为球队加油打气。

周边 桃哈多食品公司发售皮卡丘造型小饼干



由日本桃哈多食品公司所推出的“口袋妖怪小饼干 白巧克力味”从2月3日开始在日本发售了。这款产品内的饼干的造型都做成了皮卡丘头部的形状，而饼干的口味则是炼乳和可可结合而成的白巧克力味，甘甜中带着一丝清香。此外，在每份“口袋妖怪小饼干”商品的包装内还附送有一张闪光贴纸，全套共48张可供玩家们收集。

卡片 卡片游戏新商品3月上市



口袋妖怪官方宣布，“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”的最新扩充包《狂野烈焰》以及对战卡组60张套装《M喷火龙EX》即将于3月15日在日本发售。这两款新产品分别以“MEGA喷火龙X”和“MEGA喷火龙Y”为主题，同游戏版中的MEGA进化系统相对应的“M喷火龙EX”卡片也将首次在这两款商品中登场，其强大的300个值的攻击力肯定也会令卡片玩家们在对战中更加得心应手。同时，口袋妖怪官方为了宣传本次的卡片游戏新产品，也将从3月15日卡包的发售日开始在口袋妖怪中心等销售口袋卡片的商铺内开展新卡片试玩活动，玩家们在参与完体验活动以后还将获得一份“口袋妖怪卡片游戏XY促销卡包”作为赠品。









活动 喜凯亚度假村举办口袋高尔夫活动

位于宫崎县宫崎市山崎町的凤凰喜凯亚度假村宣布将于3月21日举办名为“喜凯亚家庭乐趣高尔夫 with Pokemon”的主题亲子活动。本次活动的主要目的是本着促进家庭中亲子两代人之间的互动而来，即使不会玩，在现场也将有教练进行指导，所以无论是会玩高尔夫的还是不会玩高尔夫的人都可以报名参加。在参加完高尔夫球赛之后，玩家们还可以前往度假村的其他休闲设施进行体验。







活动 “Pokemon With You募捐”活动在Yahoo网站内开展

POKÉMON with YOU 募金

口袋妖怪公司专为支援日本东北地震灾区而设立的“Pokemon With You基金会”从3月7日开始又在日本Yahoo网站内的“Yahoo!网络捐款”频道内开展了一年一度的募捐活动。本次募捐既可以用Yahoo公司的T-Point积分支付，也可以用银行信用卡转帐，“Pokemon With You基金会”在募集捐款的同时也面向社会征集各种有创意的策划方案，以便为今后在东北地区展开的赈灾活动作准备。另外，所有参与募捐的人还可以在Yahoo网站内免费下载一套口袋妖怪主题的壁纸，捐款数或者留言数越多的募捐者就可以获得越多的壁纸，全套壁纸共8种。



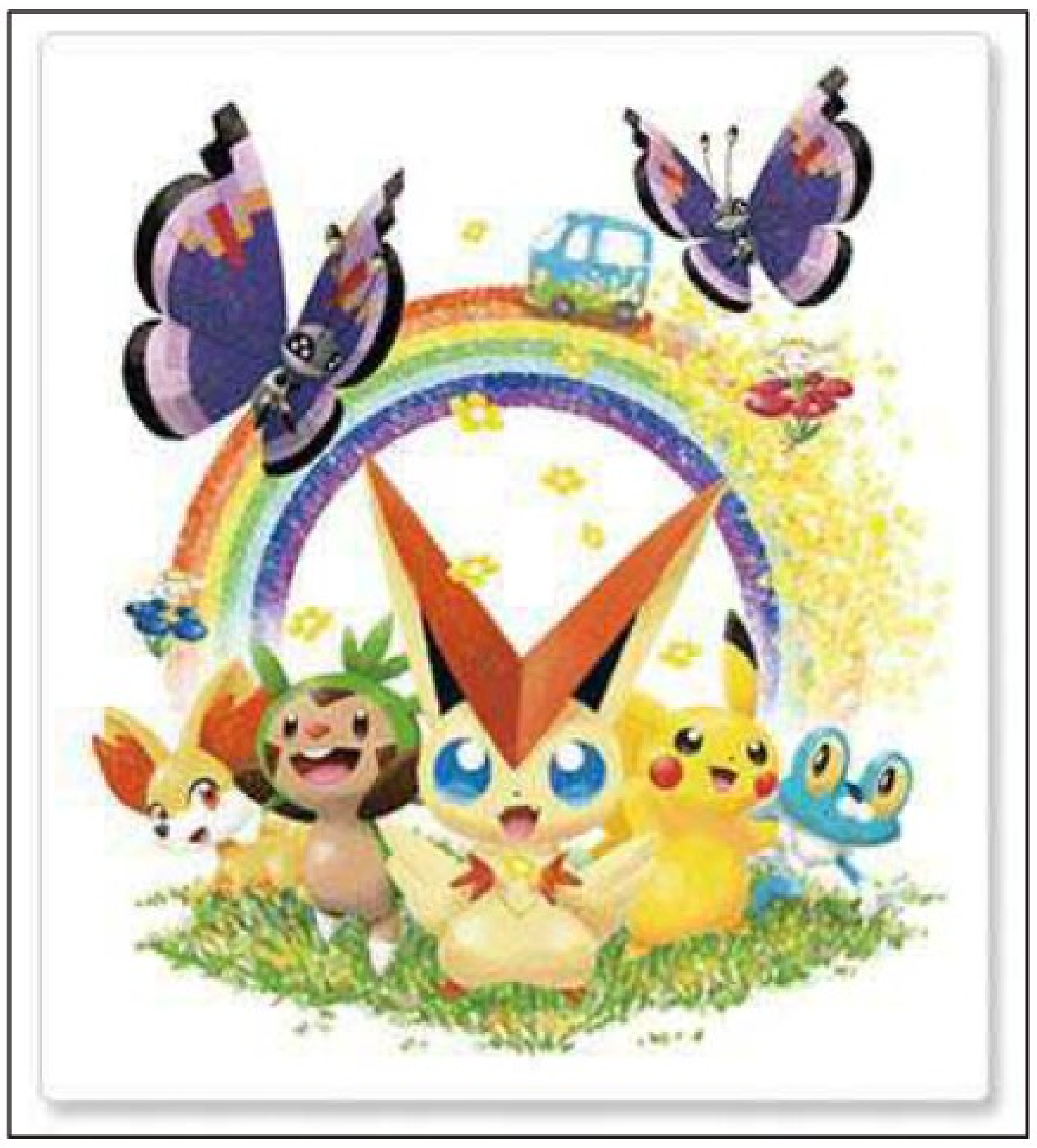






周边 口袋中心内发售支援地震灾区慈善商品

接上一条，3月8日，由“Pokemon With You基金会”所推出的一系列慈善商品在口袋妖怪中心内发售。本次的慈善商品采用了名为“鲜花向着明日开放”的插画作为主题图案，并将其运用到了手帕、零钱袋、文件夹、马克杯等众多周边上。此系列周边销售完后所得收益的一部分将连同“Pokemon With You基金会”在Yahoo网站上的募捐款一起用于东北地震灾区的支援工作。





周边 皮卡丘主题iPhone周边登场



2月15日，两款以皮卡丘的背影造型进行设计的iPhone手机周边在口袋妖怪中心内发售。这两款商品，一款是手机的USB备用电源，另一款是手机的保护壳，皮卡丘黄棕相间的条纹再加上尖尖的耳朵，让人一见就爱不释手。

书籍 《月刊Corocoro Comic》杂志赠送喷火龙序列码



小学馆宣布，在即将于3月15日发售的《月刊Corocoro Comic》中，将随刊附送一条序列码，将这条序列码输入到游戏中后可以获得一只携带有“MEGA进化石”的喷火龙。

游戏 任天堂即将关闭NDS和Wii平台的Wi-Fi连接服务

任天堂公司在2月27日发布公告称，该公司从2005年11月开始运营的对应于NDS和Wii平台的“任天堂Wi-Fi连接”功能将在今年5月20日以后正式停止服务。而随着服务器的关闭，NDS平台的所有“《口袋妖怪》系列”游戏，包括正统作、《突击队》、《口袋迷宫》、《战斗》以及《口袋妖怪+信长的野望》等游戏中的网络连接部分都将无法再开启。在关闭了NDS和Wii的服务器之后，任天堂公司今后会将所有的网络资源都运用到3DS和Wii U平台上。

活动 《口袋妖怪方块》系新续作即将发售

从3月12日起，口袋妖怪系列的最新作品——3DS下载游戏《口袋妖怪对战方块》开始在e商店上提供付费下载。本作是NDS游戏《口袋妖怪方块》的续作，在跳过了第五世代之后，全新的连连看性质的口袋休闲小游戏又带着718种精灵的可爱Q版造型重新归来。据悉，本作同样是由曾经开发了NDS版第一作《口袋》的Genius Sonority公司负责制作的。想要下载这款游戏，玩家们可以登录到e商店内直接用任天堂点数购买。紧随着日版的发售，本作的欧版、澳版和美版也将分别在3月13日、3月14日和3月20日发售。







活动 名古屋口袋中心庆祝搬迁1周年，增田顺一签名会即将举行





口袋妖怪中心名古屋店宣布，为了庆祝该店搬迁满1周年，3月23日当天将在其店面内举办《口袋妖怪 X·Y》开发导演增田顺一的签名会活动。届时，名古屋店官方将在签名会现场向所有到场玩家派送一张“增田先生的训练员资料卡”作为赠品，另外增田本人也将准备特别礼物赠送给现场的幸运玩家。

活动 口袋官方举办《口袋妖怪对战方块》促销大抽奖





随着《口袋妖怪对战方块》即将于3月12日在日本发售，口袋妖怪官方也从3月8日开始开展了“对战方块限定周边”的抽奖活动。在活动期间，顾客们只要前往口袋中心购买一张《口袋妖怪对战方块》的游戏下载卡或者是购买其他周边商品满3000日元就可以获得一次抽奖机会。口袋妖怪官方为本次活动共准备了5大奖品，其中特等奖的奖品为特大号靠垫、一等奖的奖品为马克杯、二等奖的奖品为铅笔盒、三等奖的奖品为垫板套装、四等奖的奖品为明信片套装。

周边 日本水产公司“口袋妖怪火腿肠”改换新包装

由日本水产株式会社所推出的“口袋妖怪火腿肠”食品从3月7日开始改换为《口袋妖怪 X·Y》主题的新包装。另外，每个包装盒内还附送一张“原创口袋妖怪双面贴纸”，全套共有60种。





周边 皮卡丘和伊布可爱玩偶3月登场

由日本Banpresto玩具公司所推出的两款名为“I LOVE PIKACHU”和“I LOVE EIEVUI”的皮卡丘和伊布主题玩偶从3月21日开始将作为一等奖大奖的奖品在日本各地游艺中心的抽奖游戏中登场。



周边 “MEGA进化”主题周边登陆口袋中心



从3月8日开始，一系列以《口袋妖怪X·Y》中的“MEGA进化”为主题的周边在口袋妖怪中心内发售。其商品种类包括绒毛玩具、透明文件夹、垫板、铅笔、手帕、零钱袋和金属徽章等。









活动 日本多家商场举办购买口袋游戏赠送限定笔记本活动

从2月28日起，口袋妖怪中心与永旺、玩具反斗城、Apita、伊藤洋华堂、上新电机、平和堂、古本市场、3Bee、友都八喜电器、大荣百货等日本各地的商场联合开展了购买口袋妖怪游戏赠送口袋主题笔记本的活动。活动期间，玩家们只要在《口袋妖怪 X》、《口袋妖怪 Y》、《口袋妖怪与不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》、《超级口袋妖怪大乱斗》这四款3DS游戏中任意购买一张，就可以获赠一本MEGA进化主题的限定笔记本。





游戏 购买3DS主机免费下载《口袋妖怪 X·Y》

美国任天堂公司从3月1日开始在北美地区开展了购买3DS主机赠送《口袋妖怪 X·Y》下载版游戏的活动。凡是购买3DS、3DS LL或2DS中任意一台主机的玩家就可以在《口袋妖怪 X·Y》的下载版中任意选择一个版本免费下载。



电影 2014年剧场版正式标题公布

2月中旬，口袋妖怪官方正式公开了2014年剧场版的正式标题——《破坏之茧与迪安茜》。宝石精灵迪安希是《口袋妖怪 X·Y》游戏中隐藏的幻之精灵之一，她是本次电影的舞台“钻石矿国”的公主，今年的剧场版也将围绕迪安茜以及生命口袋妖怪泽尼亚斯、破坏口袋妖怪伊维塔尔所展开。







2014剧场版跟踪报道（2）

继73辑我们给大家带来了2014年剧场版的第一作的报道后，本辑，我们带来了更多的消息，来一起关注吧！今年的剧场版同样包括正片和短片两个部分，并且正片的名字中也出现了第二个精灵主角——迪安茜，不仅是正片的主角，也是《X·Y》的隐藏幻兽之一。

文/马修

正篇：破坏之茧与迪安茜

剧情简介

在地下的深处，有着仙钻石们生活的国度——钻石矿国，仙钻石们在这里过着平静的生活。



而在钻石矿国内，有一颗最大的钻石名为“神圣钻石”，钻石矿国得以繁荣昌盛地维持，便依赖于神圣钻石。



然而钻石矿国的公主迪安茜目前尚不具备制造钻石的能力，神圣钻石也似乎已经有了即将走到生命尽头的迹象，

一旦神圣钻石消亡，矿石钻国将会迅速颓败下去，届时安居乐业的仙钻石们只能苟且偷生。

为了挽救钻石矿国，迪安茜来到了地面，去寻找传说中赋予生命的口袋妖怪、神兽泽尼亚斯，路上她遇到了小智一行，当小智得知迪安茜的目的后便一起同行。



然而钻石精灵迪安茜的出现也引起了各路盗贼们的注意，这其中有女盗贼玛丽琳和她的魔法狐、忍者盗贼莱奥特和他的上忍蛙，以及大家的老朋友火箭队三人组。



还好一路有小智等保护，避免迪安茜落入这些贪财的家伙们的手中，然而最终他们找到的却是曾经制造过毁灭整个卡洛斯大陆的大破坏的伊维塔尔，而如今，破坏之神伊维塔尔正欲破茧而出……迪安茜，能拯救自己的国家吗?



口袋妖怪

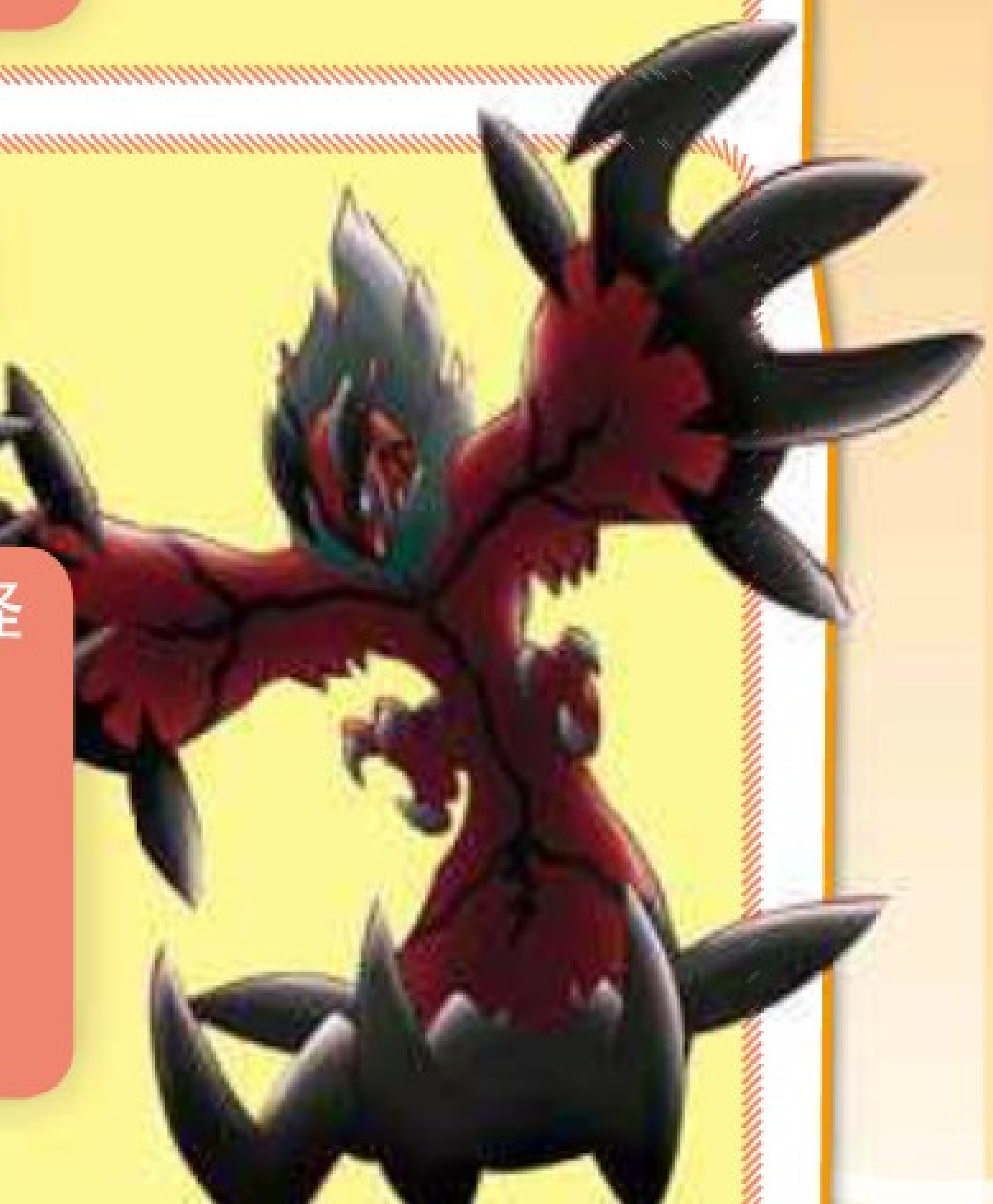
泽尼亚斯



被誉为“生命口袋妖怪”的传说中精灵，传说在大破坏发生时，泽尼亚斯是惟一可以与伊维塔尔的破坏之力对抗的精灵。

类型：生命口袋妖怪
属性：仙
特性：仙之光环
身高：3.0m
体重：215.0kg

伊维塔尔



类型：破坏口袋妖怪
属性：恶+飞
特性：恶之光环
身高：5.8m
体重：203.0kg

在很久以前，卡洛斯发生了一次遍及整个大陆的全部生命消亡的灾难——大破坏，而伊维塔尔便是大破坏的始作俑者。相对于赋予生命的泽尼亚斯，传说中的“破坏口袋妖怪”的伊维塔尔更意味着对生命的掠夺。在大破坏之后，伊维塔尔以沉睡的方式封印于破坏之茧中，但距离它破茧而出的时间，已经不远了……

迪安茜



类型：宝石口袋妖怪
属性：岩+仙
特性：净体
身高：0.7m
体重：8.8kg

钻石矿国的公主，为了让神圣钻石能继续持久地为钻石矿国提供能源，而外出寻找传说中的生命之神泽尼亚斯。

仙钻石



类型：宝石口袋妖怪
属性：岩+仙
特性：净体
身高：0.7m
体重：8.8kg

钻石矿国上到长老下到平民的普通精灵，头部下的白色部分貌似是胡子？胡子最长的戴伊是钻石矿国的长老，寿命极长，是卡洛斯大破坏的目击证人。其他三个则是公主的管家和侍卫。

MEGA灾兽



类型：宝石口袋妖怪
属性：岩+仙
特性：净体
身高：0.7m
体重：8.8kg

灾兽的MEGA进化形态，该形态下的能量大增，体毛逆立有如翅膀一般。

剧场版角色

玛丽琳・弗莱娟



以捕捉迪安茜为目的的女盗贼，外表是个大美女，精灵同伴是魔法狐。

尼伽・莱奥特



蒙面的忍者，其实也是个盗贼，精灵伙伴是上忍蛙。

武藏/小次郎/喵喵



以贯彻爱与真实的邪恶为口号的著名的火箭队二人一猫组，面对传说中能制造钻石的迪安茜公主自然也不会放过，他们的精灵小鬼南瓜和反转乌贼都是在卡洛斯抓的，忍兽则是老搭档了。至于喵喵，人家是火箭队组员来着……

米莉丝·斯提尔



把被火箭队抓走的迪安茜救出的少女，精灵伙伴是重铠鼠。

阿尔加斯·斯提尔



米莉丝的父亲，拥有大型飞艇，特别喜欢吃巧克力。

主角一行

关于小智、塞蕾娜一行我们上辑已经介绍过了，这次放出的是官方的角色更新图片。



小智/皮卡丘

塞蕾娜/火耳狐

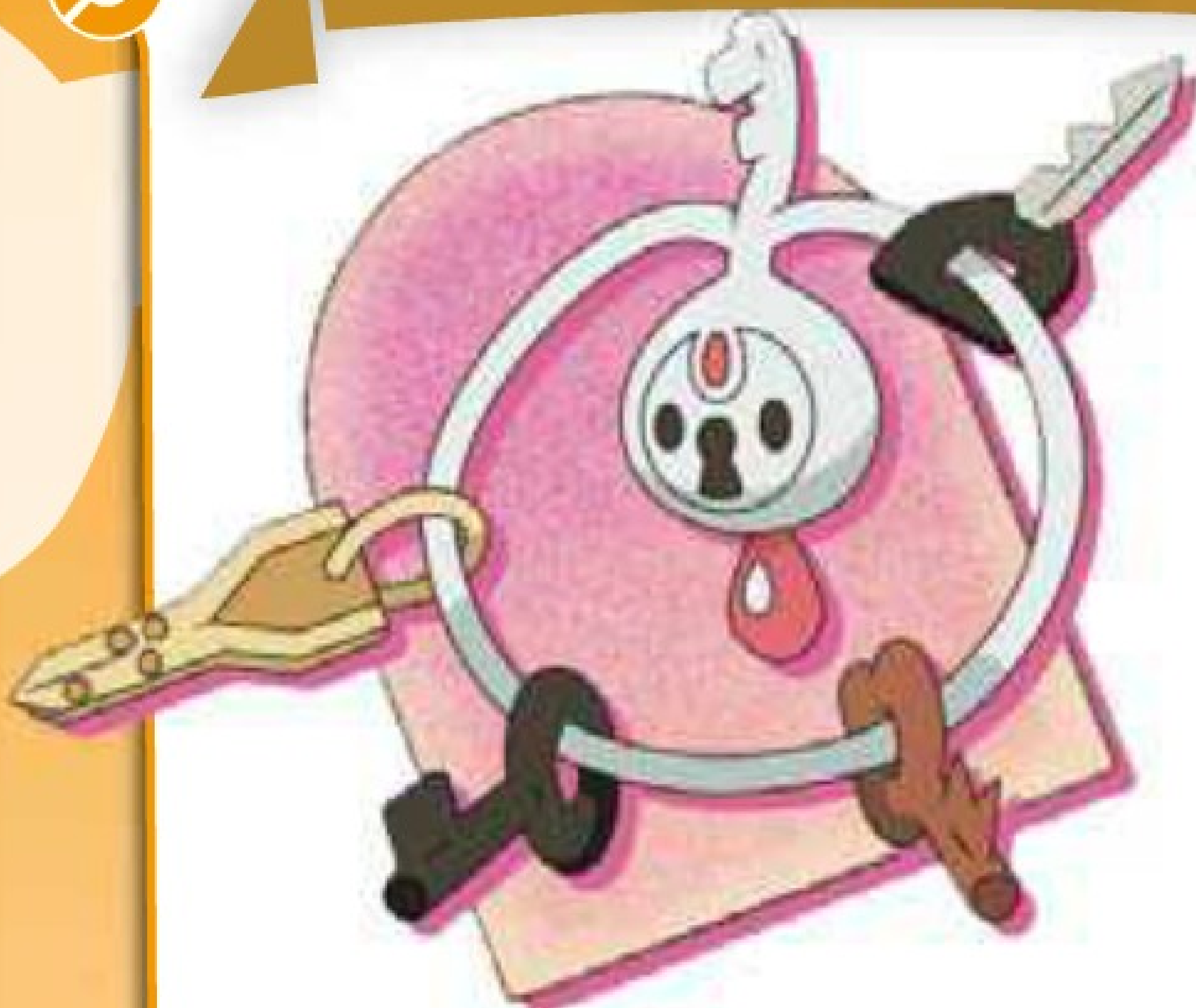


西特伦/针栗鼠

由莉嘉/天线鼠

短片：皮卡丘，这是什么钥匙?

故事简介



皮卡丘和伙伴们会来到一个不可思议的世界，在这里，它遇见了脸上有着钥匙孔图案，且非常喜欢收集钥匙的仙系精灵仙灵钥匙。那些钥匙似乎能打开通往不同世界的大门，并象征着不同的口袋妖怪。于是出于好奇，皮卡丘、火耳狐、泡沫蛙、针栗鼠和天线鼠，以及每次短片都跟来的喵喵带上忍兽及反转乌贼，展开了一场特别之旅。

登场精灵

短片登场的不仅有神秘而可爱的仙灵钥匙，还有吉拉齐、玛娜菲、比克提尼和达库莱这四个幻兽！



吉拉齐



玛娜菲



比克提尼



达库莱



皮卡丘



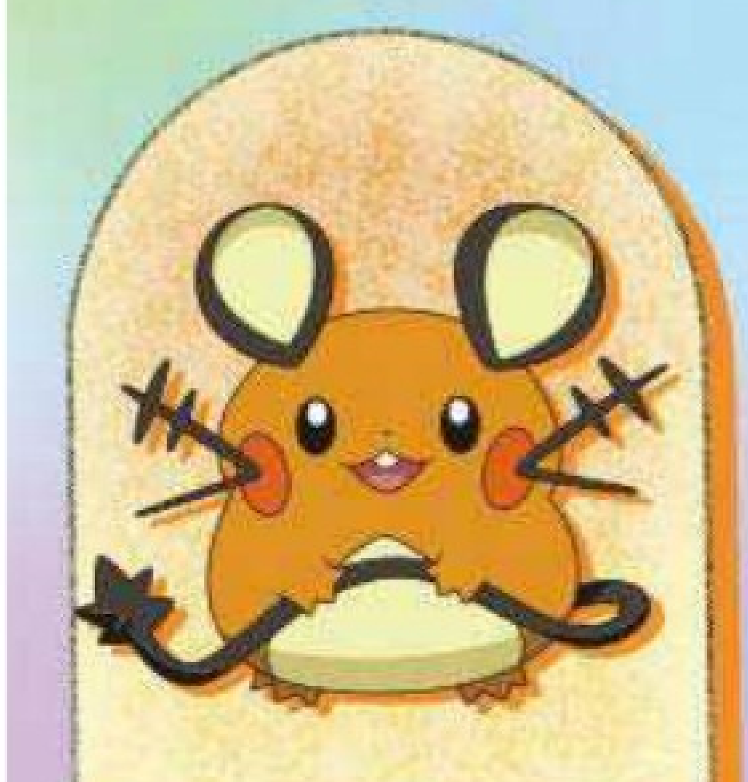
针栗鼠



火耳狐



泡沫蛙



天线鼠



喵喵



忍兽



反转乌贼



首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 译 / 库玛

第 11 回 《口袋妖怪必胜指南》

迄今为止，《口袋妖怪》（后文简称《口袋》）的动画已经放映了十多年了，恐怕很多观众都觉得第 9 话《口袋妖怪必胜指南》的内容和其他集数的没有什么不同。但事实上动画开始的前几集和后面的剧集有着很大的区别。

现在的《口袋》动画都是用游戏的流程填充的，即使偶尔会出现一些游戏中没有的内容，但这些内容说到底也还是按照游戏的框架铺垫而成，并与游戏本身紧密相关。但第 9 话中却有着与游戏的玩法有所不同的内容出现，但这并不是有意地想要与游戏相悖，而是为了写出有突破性的《口袋》剧本，才在其中穿插游戏中没有的内容的。即使《口袋》动画描写的是一个只存在于孩子们幻想中的冒险世界，但我也不想将其完全塑造成一个架空的世界，而是希望能将现实中孩子们抱有的疑问也反映在其中，也就是说让这个架空的世界多少带有点现实的意味。希望大人在看《口袋》的动画时，也能发出“这样说的话，我小时候也有过这样的疑惑……”之类的感叹。但这并不是说所有的内容都要带上这种现实的意味，其实只要一点点就够了。用句比较精辟的话来概括就是将现实进行某种变形修饰。

只要动画中带有一点点现实主义，那么无论出现什么样的口袋妖怪，剧情有怎



▲第九集动画内容紧凑诙谐，并突出了“在学校和教科书上并不能学到所有知识”的主题。

样的展开，观众们也无法将其简单地就归结为是面向孩子的动画，也不会产生动画中的世界与现实相距甚远，并且动画本身的内容也会变得十分突出。

那么试着回想一下自己与主人公同龄的那段 10 岁左右的光景吧。当时与自己生活最为息息相关的事情之一就是学校了，无论是老师、同学、成绩还是升学等，只要一说到学校就会有许许多多的回忆。在学校中学习的事物，被教授的事物以及让我们死记硬背下来的事物究竟有没有价值——这些都是 10 岁左右的我所疑惑的事情。



▲夏目漱石、芥川龙之介和森鸥外都是享誉日本文坛的名家。

当然了，成为大人后就没有此类疑惑了，甚至现在的我还抱有在义务教育期间没能更为努力学习的后悔之意。但是孩童时期的我根本没有想这么多，每天也只是沉浸在与朋友相见的快乐以及对学习究竟会对自身产生多大用处的疑问中。换句话说，我那时可能也是个十分奇怪的小孩，因为就连最理所当然的“1+1=2”，我都会对其抱有怀疑。因为从现实的角度考虑，1+1 不等于 2 的事例也有很多。比如 1 个人加 1 个人可能等于 2 个人，但我们究竟应该把怀孕的女性当作 1 个人还是 2 个人呢？总的来说，就是如果不将“1”定义清楚的话，那么“1+1=2”就不成立。那么若是连“1+1=2”都不成立的话那么学习数学又有什么意义呢？尽是教授这些完全无用知识的学校还真是有点奇怪啊——这就是我当时的思维逻辑。

学习语文对当时的我来说也是这样。只学习日语的话既无法与外国人交流，就连同是用日语的日本人之间有时也会出现无法顺畅沟通的情况。比如我虽然可以读夏目漱石和芥川龙之介的文章，但森鸥外无论是行文风格还是所用汉字方面都带有古风，这对我来说就难度太高，无法读懂了。

同理，现在流行的手机小说虽然在内容上简单易懂，但在文章表现上由于过于草率简略经常也会让人不知所谓。但尽管如此，能读懂手机小说的人还是会收获文中传递的感动，但若是出现比手机小说更为复杂的文章表现形式（比如行间间距较窄，汉字较多，一句话会持续几行的长文等）的文章的话，想必这些手机小说爱好者们都会对其敬而远之。说个题外话，在书籍出版不景气（具体来说就是只有极少的畅销书能热卖的现象）的当今，许多作家都会被编辑要求写能在手机上阅读的文章。



▲在日本流行的手机小说从形式和内容上都十分易读。

我小时候在学校所学的语文在这么短的时间内就发生了翻天覆地的变化，那么有必要专门对其进行学习吗？社会科目（日本的社会科目是一门包含了历史、地理以及经济、法律、政治等公民内容的综合性质学科，在小学、初中和高中均有开设）也是这样，小时候学习世界地图时所





▲日本社会学科的内容极其丰富，甚至衍生出了众多相关的软件学习产品。

存在的苏联现在也没有了，曾经分裂的德国也变为了一个。理科的内容也在逐渐变化。那么对学生教授这些知识的学校究竟有什么意义呢?

在我读书的时候学校里讨厌学习的孩子有很多，但如今好像有不少孩子都挺喜欢学习。通过学习提高成绩其本身的价值也会得到提高，让孩子们形成这种观念的时代在日渐来临。光在学校上学是不够的，还要去私塾进修以此提高自己的学习水平。但是在私塾里学到的东西真的有用吗?

《口袋》的世界主要以口袋妖怪与人类的关系为中心，在那里只要是与口袋妖怪相关的事物都是一种身分的象征。特别是驱使口袋妖怪作战的道馆馆主或者口袋妖怪大师在口袋的世界中都是被大家所憧憬和向往的。因此在《口袋》的世界中也应该有一个教授关于口袋妖怪相关事物的学校。但在学校中学到的东西说到底都是有限的，实际上有没有起到作用就不知道了。因此这也与我们所生活中的现实世界的学校有共同之处。

在学校中学到的东西究竟会对现实生活起多大帮助——这就是小时候的我抱有的一个重大疑问。对于这个疑问我将不以大人的身分，而是以孩童时期的我的角度来回答。

也就是说，在学校中无论学习多少关于口袋妖怪的知识，也不能完全掌握现实中口袋妖怪的所有信息。并且第9话构想的副标题也是《口袋妖怪并不是知识学习》。

在第9话的构想中，许多在现实生活中属于正面人物的表现也和原先的剧本有所出入，甚至有点反派的感觉（比如给其他学生施加爱的鞭笞的优等生团体）。原本这样的构想应该需要在台词和内容上再经过多次雕琢，让角色变得更灵活变通一点的，但出人意料的是这个构想马上就通过了。可能当时的工作人员们也很期待做出一点与通常的《口袋》所不同的东西吧。那么究竟这与普通的《口袋》动画有什么不同呢，就让我们在下回再叙吧。

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。

越是有原创性的人也越是能注意到其他人的原创性。但是即使是这样的人也是分两类的。一种就是全部按照自己的个性来安排事物，让周围的一切来适应自己的



个性，倘若这样的人成为了导演的话就由他（她）自己来写剧本比较好（前提是此人有写剧本的能力）。在这种情况下就不需要专门的编剧了。

但是这样的人可谓凤毛麟角。即使有这样的人存在那么他（她）也必须是处在才气和体力的最佳时期，此时的他（她）除了剧本外，也可以兼顾从制作、音乐到剪辑等多项工作，可以说是无所不能，在拍真人片的时候甚至也有导演出演主角的情况，比如喜剧大师卓别林以及伍迪艾伦等人就是此类型的典型事例。

而拥有原创性的另一种类型的人则知晓他人的原创性，并善于自己将其从中抽离出来再用自己擅长的原创手法进行表现，然后制造出有意思的化学反应。这样的人会将自己没有的原创内容消化为自己的东西然后表现出来。在拿到剧本后，他（她)会按照自己的步调履行导演的义务，绘制分镜以及进行其他的工作。在作品制作完成后，各个工作环节中每个工作人员的原创性都被他（她）在作品中完整地表现了出来，这也是此类人所能创造的奇迹。假如出来后的作品与身为编剧的你所期待的的东西不一样（其实大多数情况下都不一样），但你的剧本也确实“存活”在这部作品中。

将自己没有的东西用自己的方式进行表现——为了让他人感受到这点，这个剧本就不能让其他人来写，而必须由你自己来写出带有你自己原创性的剧本。正因为这是除你以外谁也写不出来的原创剧本，才能刺激导演的原创性，并唤起分镜以及其他工作部门的原创意识。因此最终在这部作品中，或多或少都会保留你为这个剧本所写的重要台词和场景。因为了解他人原创性的人都会想将其消化为自己的东西，但不会将其完全地进行改变。比如，你现在有一个十分喜欢的恋人，你会希望他（她）发生任何彻底的改变吗？你会想要亲手改变他（她）的性格和外貌吗？恐怕你还是愿意他（她）保留原样吧。

如果动画各制作部门对待你所写的剧本就像对待恋人一样，那就说明你是一个出色的编剧了。在你所写的剧本中也散发着属于你自己的原创之光。

以上所说的对于现在的动画制作现状而言恐怕有点过于理想化，但对于剧本写作的这份追求请不要忘怀。

未完待续







口袋妖怪原型探析

——雷火炼狱

文/海月真冬
编/马修

提到RPG的战斗部分，大家总会先想起属性克制，包揽了十八种属性的口袋妖怪自然也不例外。虽然在《口袋妖怪》正统系列中，十八种属性划分地很明确，但在卡牌游戏中就不是这样了：一些比较类似的属性会统一为一种属性，例如水和冰都统一为水。但即便如此，还是有两种属性很难找到兄弟姐妹，那就是几乎贯穿于所有RPG的火与电。这次，我们就要介绍第六世代新登场的几组火与电属性的口袋妖怪。

No.661稚声鸟&No.662火炎鸟&No.663火矢鹰



一般而言，玩家习惯将游戏初期就遇到的一些按照固定套路来设计的口袋妖怪称为家门宠。例如三形态的虫属性口袋妖怪被称为家门虫，飞行属性口袋妖怪被称为家门鸟等。这些家门宠不仅在游戏中登场较早，在游戏未正式发售的宣传期也会露面，在这个游戏也需要靠宣传的时代，一个好的开端在一定程度上可能会预示着游戏的好坏，所以家门宠的定位其实并不比皮卡丘这样的吉祥物低。

稚声鸟作为除御三家和神兽外最先公开的四只口袋妖怪之一，第一眼看上去就十分吸引人。尽管对“《口袋妖怪》系列”熟悉的玩家可以很快得出这只口袋妖怪是按照家门宠套路设计的家门鸟，但和其他家门鸟相比，稚声鸟可以说是目前最突出的一只了。从外表上看，它的整体配色与其他的家门鸟都不太相同，采用的是较为亮丽的颜色；像波波、豆豆鸽之类的使用的则是褐色和灰色这样比较暗淡的颜色。而从设定上看，它相较其他家门鸟也更凶猛一些——例如官网中曾提到，在对战时它的心情会突然转变，进而对侵入地盘的对手发动猛烈的攻击。根据稚声鸟的日文名和以上资料我们可以轻松推断出原型：它的日文名前半段来源于箭（ヤ）和婴儿（ヤヤコ），其中“箭”指它那像箭一样的尾羽，“婴儿”则指明它处于进化链的初阶；而日文名的后半段来源于知更鸟（コマドリ），也就是它的原型。



▲知更鸟

知更鸟又名歌鸲，是一种小型的鸣禽。鸣禽顾名思义，是擅长鸣叫，叫声好听的鸟；除了知更鸟外，我们比较熟悉的黄鹂、画眉鸟等也属于鸣禽。知更鸟的鸣叫声似笛子，在繁殖季节会长时间鸣叫，有时甚至从到叫到晚，这一点在游戏的图鉴中也有所体现：例如在《X》版的图鉴中提到稚声鸟通过发出美丽的鸣叫声来与



同伴传递信号，在《Y》版的图鉴中则提到它的啼叫声音非常美。

知更鸟除了给人乖巧和善的印象之外，偶尔也会给人凶猛的观感。雄性的知更鸟对自己的地盘非常在意，一旦有别人侵入，即使对方没有挑衅，知更鸟也会采取攻击。知更鸟对付外敌的方式与前文官网中的内容几乎相符，因为它会用翅膀和爪子进行猛烈突击，力图将对方压在脚下。这种在战斗时就会转变的习性如同开始我们介绍的那样，被高度还原在游戏中，也让稚声鸟进化为有史以来第一只属性不为普通+飞行的家门鸟。

稚声鸟的进化型火炎鸟的外貌同大多数家门鸟的中间阶段一样，没有太大改变，但是属性组合却由常规套路的普通+飞行变为了火+飞行；它的原型虽然也是知更鸟，但更具体地指向了火红知更鸟（Flame Robin）。比较有趣的是，稚声鸟和火炎鸟所对应的原型的颜色与它们自己的上色是相反的——很多知更鸟头部到腹部之间的区域为橘红色，头部是灰色的，然而稚声鸟和火炎鸟的头部皆为橘红色，头部到腹部的区域却是灰色的。这种相反上色的例子并不是首次出现，例如第五世代的电斑马和雷斑马也是如此。适当调换上色区域与原型形成对比，会有一种别样的设计味道。

如果说第一阶段进化到第二阶段会因为属性的改变令人大为吃惊，那第二阶段进化到最终阶段则可能会因为其凶猛的形象而震撼吧。作为第六世代家门鸟最终阶段的火矢鹰，霸气丝毫不逊于第四世代的惊目翁，而且它同惊目翁一样，都是属于猛禽。猛禽是鸟类六大生态类群之一，也是攻击和猎食的象征；从名字中我们没办法直观地判断出火矢鹰属于哪种猛禽，但通过老任对它的设计，我们大可推测一番。首先，根据图鉴介绍得知，火矢鹰袭击猎物的时候时速可达每小时500千米；在现实生活中，有一种叫做游隼的猛禽，在俯冲的时候时速可达每小时389千米，这个数据与火矢鹰图鉴中所提到的数据较为接近。再者，观察火矢鹰的种族后得知它的速度种族最高，而且达到了125以上的水平；而且，火矢鹰的隐藏特性疾风之翼同速度种族一样，都在强调它的速度之快。因此，我们基本上可以得到结论，火矢鹰的原型大致为俯冲速度极快的鸟类——游隼。



游隼是一种中型猛禽，几乎在世界



▲游隼正抓住猎物

各地都能见到，它最引以为豪的是速度。不过，游隼的速度快是体现在俯冲上的，它平时的飞行速度并没有很快，只有在遇到猎物时才会加快速度。游隼在发现猎物后首先会上升到高空，再将翅膀收起，使羽毛和身体的纵轴平行，然后就以极快的速度俯冲下去；待它接近猎物时会张开翅膀，并用爪子攻击猎物，使猎物丧失飞行能力。这一连串的华丽捕猎技巧在火矢鹰身上也有所投影，比如火矢鹰的图鉴中就提到它会用强烈的踢腿攻击逮住猎物。



最后要提一点的是，火矢鹰的德文名Flambusard中还含有鵟（busard）的词根，虽然鵟也是一种猛禽，但是形象和描述上都与火矢鹰差别较大，很有可能只是老任的一种取名手法。这跟我们曾介绍过的重炮虾虽然是以枪虾为原型，但英文名中也含有龙虾的词根是同一个道理。

火矢鹰除了是第一只变更属性的家门鸟口袋妖怪之外，还是第一只名字含有6个假名的口袋妖怪，它的日文名可以分解为火（ファイア）和箭头（アロ－），火直观地指出了属性，箭头则是指它高速俯冲时的样子。说来也巧合的是，第一世代的神兽火焰鸟的日文名与火矢鹰很相近，为ファイヤ－，意为火焰。火焰鸟和火矢鹰属性相同，但是却不如刚问世的火矢鹰光彩夺目，毕竟火矢鹰有着疾风之翼的特性，能让飞行系技能先制度+1，从而活跃在对战界。在我们感叹火矢鹰的威武之时，也默默地为火焰鸟点上一根蜡烛吧。



No.667小火狮& No.668火焰狮



在这个五花八门的生命都包含的口袋妖怪世界中，狮子应该不算是什么稀奇动物。但是认真来说，除了打了个擦边球的炎帝外，还真没什么完整的狮子家族出现。而这个历史在第六世代终于被改写，霸气威武的火系新口袋妖怪打起狮子的旗号堂堂登场了。



火焰狮这一家子的原型几乎不存在什么误判，而从简单的日文名构成上来看也可以轻松识出本尊。小火狮的日文名**シシコ**是狮子（**シシ**）和子（**コ**）的简单组合，其中让名字中含有“子”的词根是一种很常见的取名手法，意在指小火狮属于进化链的最初阶段；火焰狮的日文名**カエンジシ**也只是火炎（**カエン**）和狮子（**シシ**）的微变体的拼合，可以说是很直观地就告诉了我们其原型设计。

虽然这两只口袋妖怪的原型很直观，但设计上却有不少出彩的地方。例如，小火狮的尾巴并不是完全按照动物世界中的狮子来设计的，比起大草原上的猎食者来说，小火狮的尾巴更接近于一种传说生物，名叫蝎尾狮。蝎尾狮的整个身子看起来像狮子，但是却长有翅膀，而且尾巴的部分像蝎子一样，因此这个通俗的叫法才被沿用至今；而蝎尾狮的原名其实为Manticore，意思是食人者。当小火狮在游戏发售前被公开时，还有不少外国玩家认为它能进化成想蝎尾狮一样的凶猛口袋妖怪，并附有毒属性；虽然玩家的思路并没有和老任的思路搭上线，但蝎尾狮的元素还是渗透进了口袋妖怪之中。

再看看火焰狮的形象，由于存在性别差异，雌性和雄性的火焰狮的样子是不同的，而且它与很多差异小的口袋妖怪不一样，更类似于布伦水母那样。为什么要特地将这组口袋妖怪的性别差异设计地这么大呢？其实这是有现实依据的，那就是种群特性。狮子这种动物，雌雄的外貌差异本来就比较大，具体会表现在雄性的脖子周围长有鬃毛，而雌性的没有这一点上；像雄性火焰狮的脖子周围就有浓密的红色鬃毛，而雌性的只有像



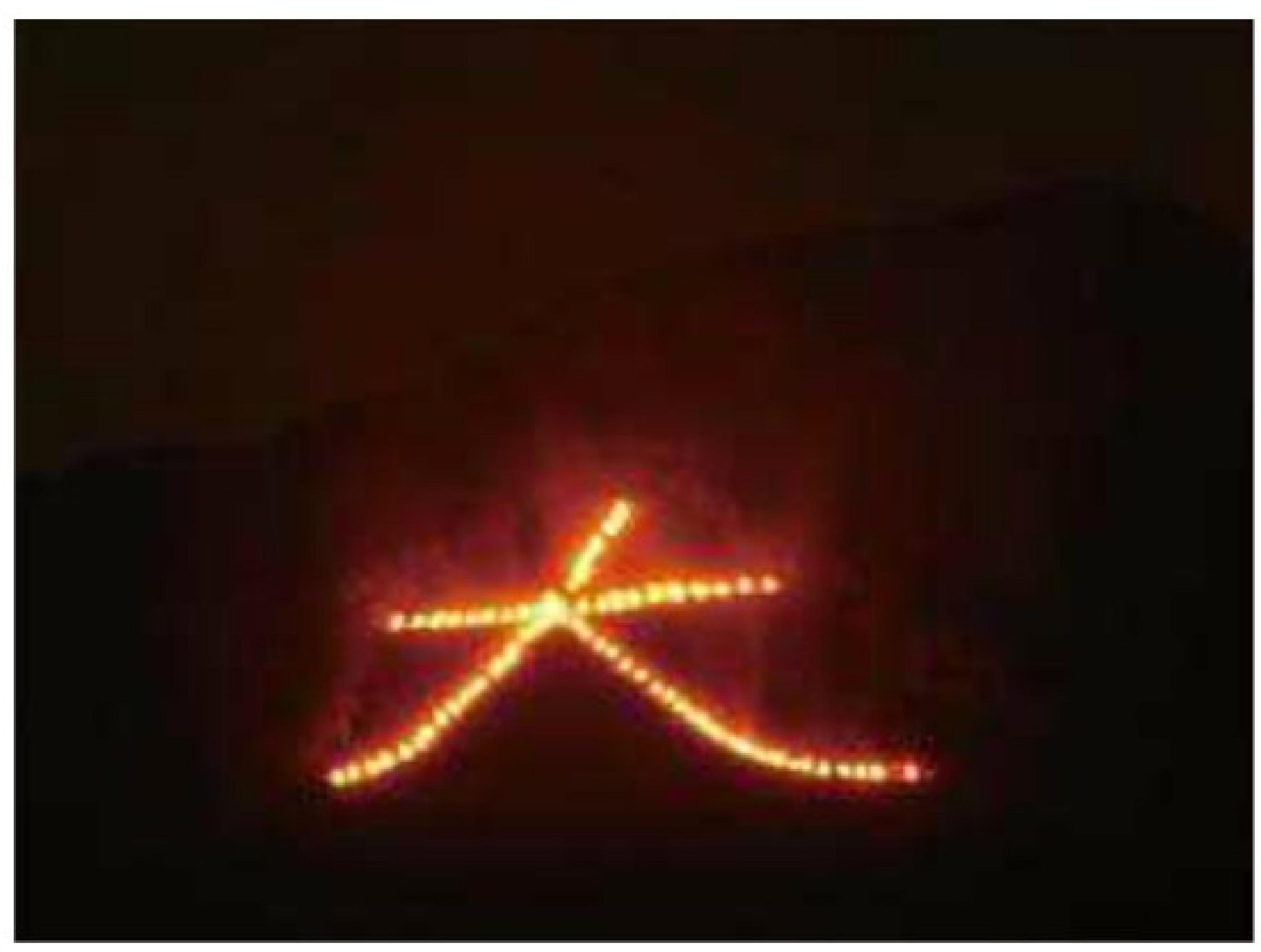


▲蝎尾狮

马尾辫一样的长毛发。除此之外，狮子群是由一个雄性首领来率领的，既然是首领，就只能有一个，所以雄狮之间总是会发生争斗——基于此，幼小的雄狮一旦成年就会被赶出群落，独自生活，所以到头来狮群中的性别比例就会很不协调。关于以上这些特征，在游戏中也都有所体现。我们可以看到小火狮的图鉴中提到它为了变强会离开群落独自生活，火焰狮的图鉴中则提到拥有最大鬃毛火焰的雄性会率领整个狮群。而且，在游戏中孵化过小火狮的玩家一定能感觉到雌性的小火狮更容易出现一些。这是因为这两只的雌雄性别比为3：1，当然也是为了反映出狮子群中雄性较少的现状。

如果说性别差异的引入也是一项吸引人的要素的话，火焰狮的雄性形象就明显要更受关注一点，当然，这与它的巧妙设计是密不可分的。我们可以看到，雄性火焰狮脖子周围的鬃毛基本呈红色，但却含有黄色的部分，而黄色的部分正好是一个我们都熟悉的字——“大”。这个字虽然是中文字，但日语的汉字也是这么用的，这里的“大”并不是指它体型大地位高，而是在指“大文字送火”。大文字送火是每年8月16日在大文字山等地举行的篝火，比较正式的名称为五山送火，在漆黑夜晚的山上用篝火描绘出“大”字，看起来格外明亮显眼。而这样的行为究竟有何意义，其实也没有一个明确的说法，有的说送火表示能烧尽身体内的75种烦恼，是一种仪式；而有的则说喝下映有火焰文字倒影的清水，能避免疾病上身。不管怎么说，这都是一种消灾的行为，在口袋妖怪世界中，火系的大招数“大字火”同样也是依据这点来设计的。

再仔细一看，火焰狮鬃毛的文字似乎不仅仅是个“大”字，除了对应大文字的习俗之外，那个字也可以看成是一个“火”字，当然也就是在指火焰狮的属性。其实，火和大这两个字有着微妙的相似之处，如果再幻化成图案的话，区分的界限就更加模糊了，老任把这两个汉字融合在一起，又没有显得花哨累赘，可以说是这只口袋妖怪设计上最成功的地方了。



▲大文字送火

No.694发电蜥& No.695电蜥龙





蜥蜴作为一种很有特色的爬虫类，没少在玩家面前露脸。三代有树蜥蜴，五代有愣头蜥蜴，本以为作为原型来说已经够多了，但六代仍旧出现了以蜥蜴为原型的口袋妖怪。

发电蜥乍一眼看过去并不是很像蜥蜴，但是在战斗时，发电蜥会有一个张开头部两侧的褶皱的动作，这一动作便透露出了它的原型很可能来自伞蜥蜴。光从外表来推断似乎不太能让人信服，于是我们便继续看它们的名字。这两只口袋妖怪的名字比较相似，其中发电蜥的日文名**エリキテル**和**エレキテル**只有一个假名之差，后者是古代日本的一种静电发生器，是由拉丁语的elektriciteit（电流）变化而来的。这种静电发生器是荷兰人发明的，在江户时代，博物学家平贺源内便制作了这样的复制品。它的构造为箱型，外壳是由白木制作的，内部则含有蓄电瓶，通过回转外置的转轮与内部的玻璃产生摩擦来发电。除了静电发生器之外，发电蜥的日文名还包含了**エリマキトカゲ**的词根，这也就是我们刚才推断的原型——伞蜥蜴；而且，电蜥龙的日文名**エレザード**也含有同样的词根，只不过后半部分追加了蜥蜴（リザード）一词。

伞蜥蜴是一种可以被当成宠物养的蜥蜴，通常生活在干燥的草原，属于日行性生物，它最大的特点就是夸张的颈伞和长长的尾巴。伞蜥蜴的颈伞是一种特殊的皮肤，很松弛，平时都是收起来的，只有在遇到危险的时候才会突然张开威吓对方；在游戏中，我们也可以看到发电蜥和电蜥龙有着张开颈伞的动作。另外，伞蜥蜴并不像其他蜥蜴一样四足行走，大多时候都是直立行走的，发电蜥的动作偶尔会变成两足站立，进化之后就完成变为直立行走了，这自然也是在向伞蜥蜴的特征靠拢。除了颈伞之外，电蜥龙的官方图和建模都有着长长的尾巴，这也很符合伞蜥蜴的特征。

发电蜥和电蜥龙这两只口袋妖怪，除



▲古代日本静电发生器


▲伞蜥蜴

了形象上比较有特点之外，特性上也比较有趣。它们的三个特性分别为沙隐、干燥肌肤和太阳力量，能在沙暴天、雨天和晴天都如鱼得水。一组口袋妖怪能够如此适应天气，也值得我们分析一番。首先，伞蜥蜴是一种爬行动物，而爬行动物的主要特征就是皮肤干燥粗糙，表面覆盖着角质鳞片，这就是发电蜥和电蜥龙拥有干燥肌肤特性的原因。它们的这种皮肤有利于减少水分的蒸发，其实这也正是干燥肌肤特性能够无视水属性伤害并且回复体力的重要参考标志。其次，沙隐的设定是因为参考了蜥蜴能在沙漠生活的特点，虽然沙漠的环境很艰苦，但是部分在沙漠生存的蜥蜴会有特殊的方式获取水资源——例如澳洲棘蜥会吸收散落在它身体上的水蒸气形成的露水，因为它的皮肤有很多凹槽，可以让露水迅速遍布全身，最终送进它自己的嘴里。

相对于前面的两个特性，太阳力量的出现稍稍令人有些惊奇。这个特性乍看是以生活在酷热沙漠的蜥蜴为准则设计的，但实际上却是在影射另一种动物。我们从发电蜥的图鉴介绍中可以得知，它能沐浴太阳光来发电，就算不吃东西也没关系。

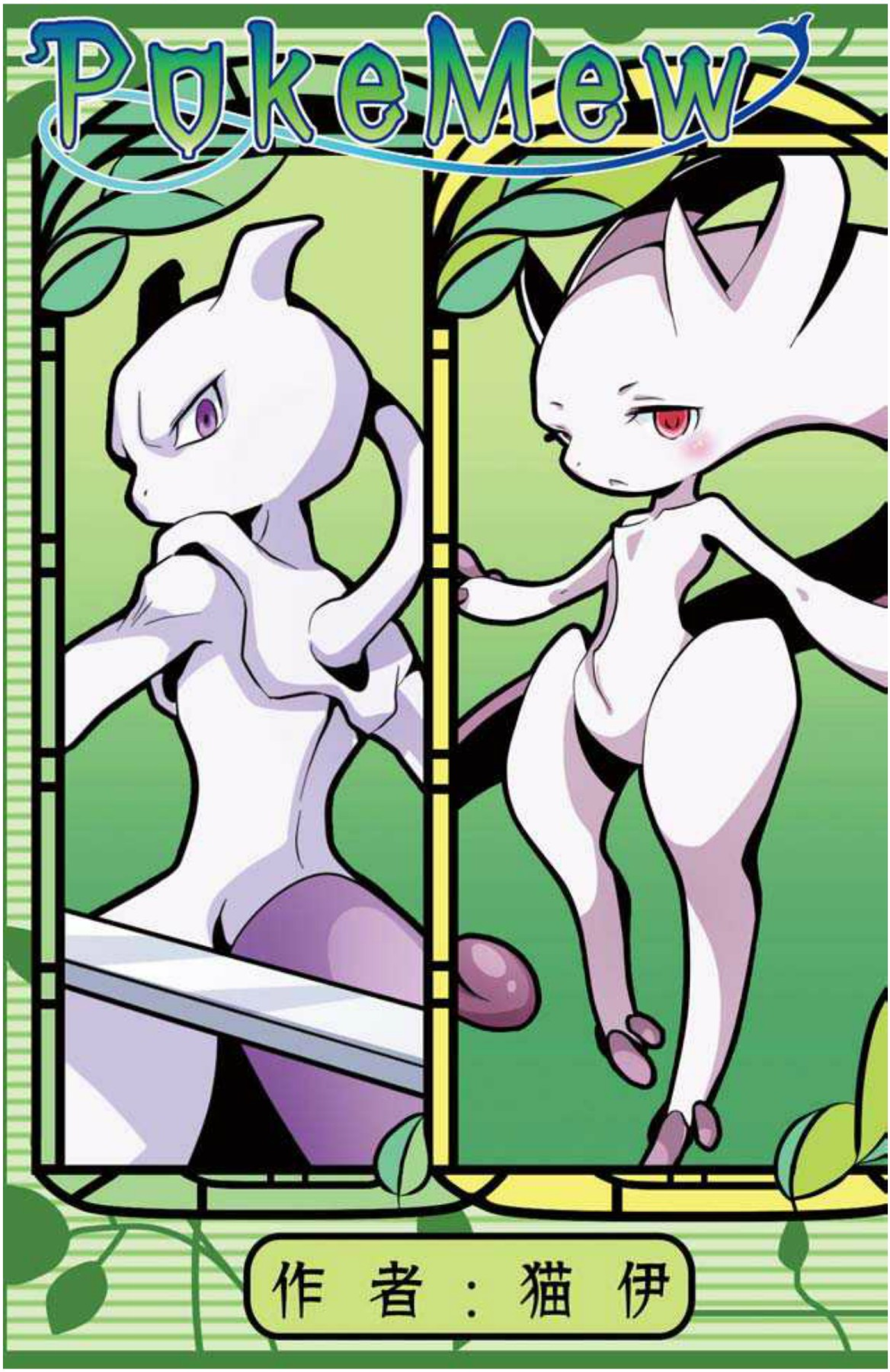




沐浴太阳光转化成自己的能量，这应该是植物的本领，那么动物也有这种本领吗？其实，首个能进行光合作用的动物在最近几年被证实，那是一种叫做斑点钝口螈的脊椎生物。这种生物的胚胎与能进行光合作用的藻类存在共生关系，这是在以前就被科学界默认了的，但是直到最近科学家们才发现，能够进行光合作用的叶绿素存在于斑点钝口螈胚胎细胞内部。科学家们对于这一发现很是震惊，而且也相信除了斑点钝口螈之外还会有其他能够进行光合作用的动物，也许是拜这所赐，老任在设计了太阳力量这个特性后，就给同样是以蜥蜴为原型的小火龙也增加了该特性。


▲斑点钝口螈

火与电属性的口袋妖怪数量并不算很多，然而要让这两种元素属性与生物产生奇妙又适当的组合是比设计水系、虫系等直观的口袋妖怪来得更困难。蜥蜴和静电发生器的词根组合可以为蜥蜴有电属性增加一个合理的解释，把大文字送火和狮子相结合也能说是巧妙之笔。希望在不远的将来，我们还能看到更多这样精彩的元素系设计，也期待除了火鸡斗士和喷火龙之外，其他的火属性御三家能有一个对应的MEGA进化吧。


PokeMew
作者：猫伊


青之救助队:福祸旦夕
审编:岚、星河

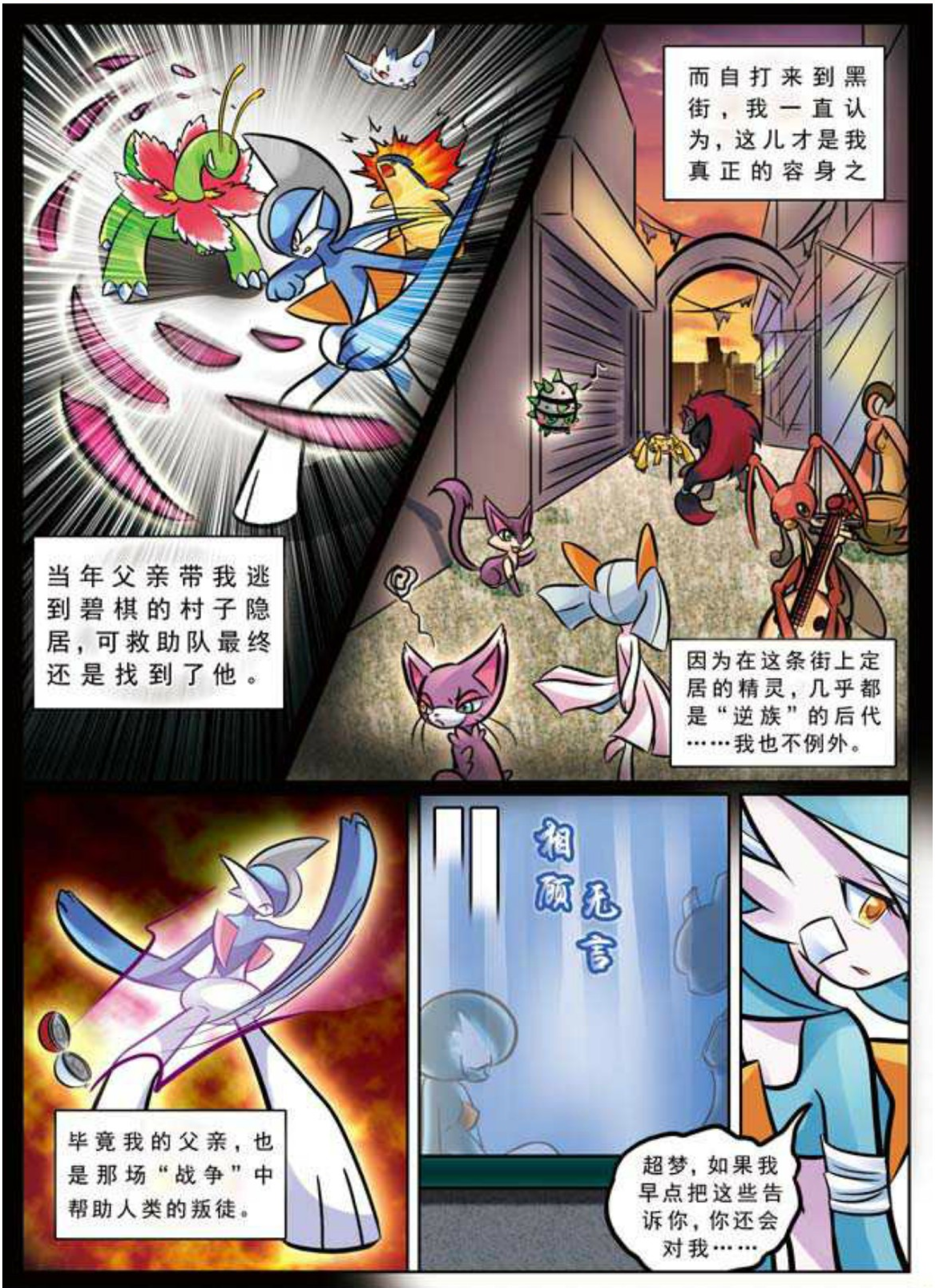


紫璧邪的前情提要：虽然我勉强逃过一劫，但最要好的朋友却注定要被逐出黑街……不过，若她真能够和超梦或者碧棋远走高飞、得到安定和保护，相比继续在刀尖上行走的我而言，反倒才是真正的解脱了吧？



Pokémew

关于本辑封面：这张标题为《四梦同堂》的超梦生日贺图致敬的是《世界树迷宫》。作为迷宫类爱好者的某猫很惭愧地表示的这款著名的高难度游戏我用了金手指都没能通关……不过人设真心赞呐，眼看3DS上的新作就要出了，真不知道我有没有勇气去尝试。



碧琴的独白：我的父亲原本只是比赛用的精灵，为了逃避莫须有的惩罚，才戴上眼镜、装作读书人的模样，隐藏在芸芸众生间。因此他一直很感谢那些淳朴的村民，没有过多地去探问我们父女俩的身世，只将我们当做离乡多年的同伴，无私地接纳。只叹……最终他仍然没能逃过劫数。





碧琴的独白（接上）：身居黑街的岁月里，我每日被弥漫其间的恨意熏陶，未曾料想命运竟令我此生最难以割舍的碧棋和超梦都站在了逆族的对立面。如今，在付出惨痛的代价后，这条街已不再将我视为其中的一份子了——或许就像紫璧邪预言的那样，我终究还是决断得太迟……



灾兽罹渊的回忆：我很少会告诉别人，真正令我下定决心成为法官的，其实是当年那个被队长动用私刑处决的逆族通缉犯。“你们所谓的正义，不过是用来排除异己的借口罢了!”它临死前的那番话，至今还回荡在我脑海里（相关情节见第41辑）



（接上）我曾发誓，要以亲身行动来证明它是错的。然而多年来，在接手了无数的案件之后，我反倒越发地感到动摇……正义真的不存在么？难道我们无畏艰险所作的种种努力，到头来不过是为了粉饰某些漂亮的借口？我……还不愿相信！

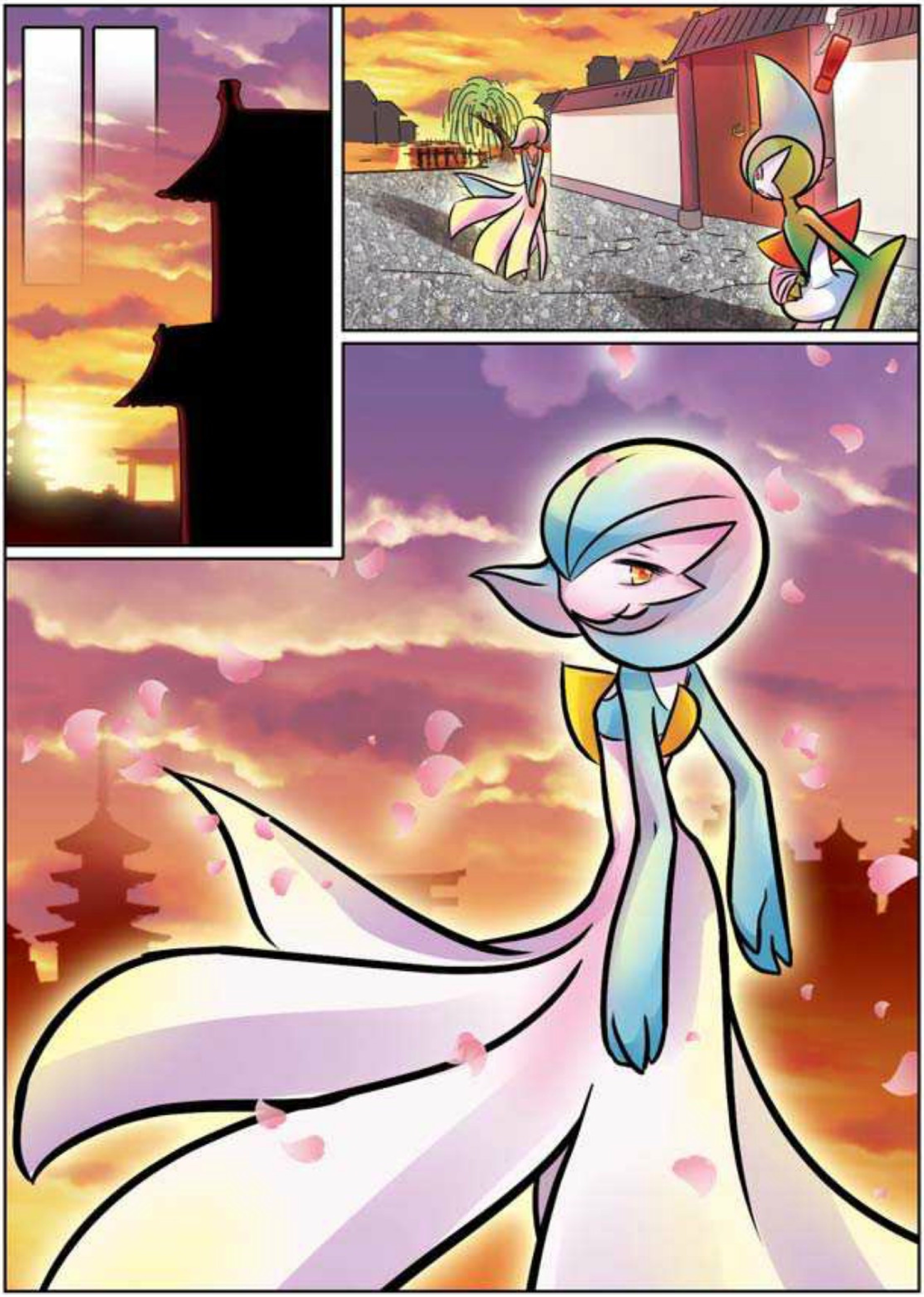




紫璧邪的内心：和超梦一样，火琉也不知晓我跟黑街的瓜葛，他只以为我是个流落到黑酒吧的没落贵族后裔，因不堪混混骚扰想远走高飞。每次参与逆族行动时，我都会编造各种理由搪塞我失去联系的原因。这次秘密转移后，大概连跟他撒谎的机会都没有了吧……



火焰鸡的日记：没想到碧棋成为代理队长后执行的第一个任务就出现了如此惨痛的牺牲。考虑到敌人的可怕与狡猾，并不会有谁责怪他，大家都沉浸在对逝者的哀悼中，并在执行任务中将悲愤化作打击犯罪的动力。只是，待卢卡队长归来之时，我们该如何向他交代这一切呢？



诉衷情–红夕：夕薄小径绛云飞，逐水笑斜晖。离合几许情断，蓦聚首、逅娥眉。归梦远，忆乡遥，尽相随。曲歌犹未，剑魄琴心，且待次回。

白色情人节浪漫短剧：和恋人在一起时的雪会让人陶醉在特别的气氛中，我很喜欢。



桥段出处：年初时东京普降大雪，记者在涩谷车站前采访一对情侣，男方表示“和恋人在一起时的雪会让人陶醉在特别的气氛中我很喜欢”，而女方则羞着捂脸。该图迅速在网上蹿红，各种改版层出不穷。

口袋妖怪DP物语

第7卷 特别篇

续·晴太和塞伊米物语

伊原しげかつ/绘　　虫无兮/译




夏季特别节目！热门话题的梦幻口袋妖怪，
现在正要逼近秘密的核心！
于是，我们现在追寻着塞伊米的踪迹来到了这片森林！
有情报指，在这片森林中曾有人目击过塞伊米。


到底塞伊米是否真实存在呢?
它究竟拥有怎样的秘密呢!
我们肯定会找到塞伊米给各位一个解答!
不，我们还是回去吧。都连续三天没怎么吃过东西了哟。
你说什么!
ピキピキ
ひ!
你这样也能自称摄影师吗?你就不想要独家猛料吗?
ブンブン


嚯嚯嚯。
和银河团的战斗也结束了，现在还真是和平呢。
是啊。
哈哈哈哈！
晴太也很久没回到森林来了，是不是很兴奋？
嗯！好想快点见到森林里的大伙儿！
！
啊！
大伙儿！


你们来迎接我的是吗？
好咧，等我一下啊！
你们也出来吧！
大伙儿，我回来啦！
晴太，我们在这里等你，晚饭前记得回来哟！
おー！


然后呢，我进行了很多场战斗，
还遇见了很多各种各样的口袋妖怪哦！
比如说，像这样的……
啊，是塞伊米！
米~


哟，好久不见啊！
你也来了这片森林了吗？
米——
哼哼哼哼哼哼哼哼！
……找到了
我终于找到你了，塞伊米！
ガサッ
我们、我们终于、找到了塞伊米！
……
梦梦梦梦幻的口袋妖怪，塞塞塞塞塞塞伊米哟！



www.dooland.com


快把塞伊米交出来！
哇啊！
噗！
交出来！
快跑！
大岩蛇！


逃进地洞里了吗！
在这边哦！
！
什……
怎样！试着来抓住我呀！


不要小看我啊，小鬼！
你为什么会带着那个东西啊！
可恶！
哇！这个阿姨比口袋妖怪还要猛啊！



www.dooland.com


怎样？这下子肯放弃塞伊米了吧？
怎……
怎么可能会放弃！
这就是我的口袋妖怪怪力！
赌上塞伊米来和我决一胜负吧！
决斗吗？好啊！
上吧，卢卡里奥！


现在开场的是无限制的一局定胜负。
由担任摄影师的我来负责现场主持。
接下来，赌上塞伊米的决斗，
开始！
噢！一上来怪力就使出了空手切进行猛攻！
对此卢卡里奥毫无对策！


加油，卢卡里奥！
然后是一记气合拳！
卢卡里奥巧妙地避开了攻击！
怪力坚持不住倒下了！
卢卡里奥开始压制！
一、二……


哎哟，倒数居然被打断了！
两人一起围攻，卢卡里奥陷入困境！
对这个情况，跳跳猪们也一起鸣笛！
可恶，这样的话我也来！
卢卡里奥，我们一起上吧！

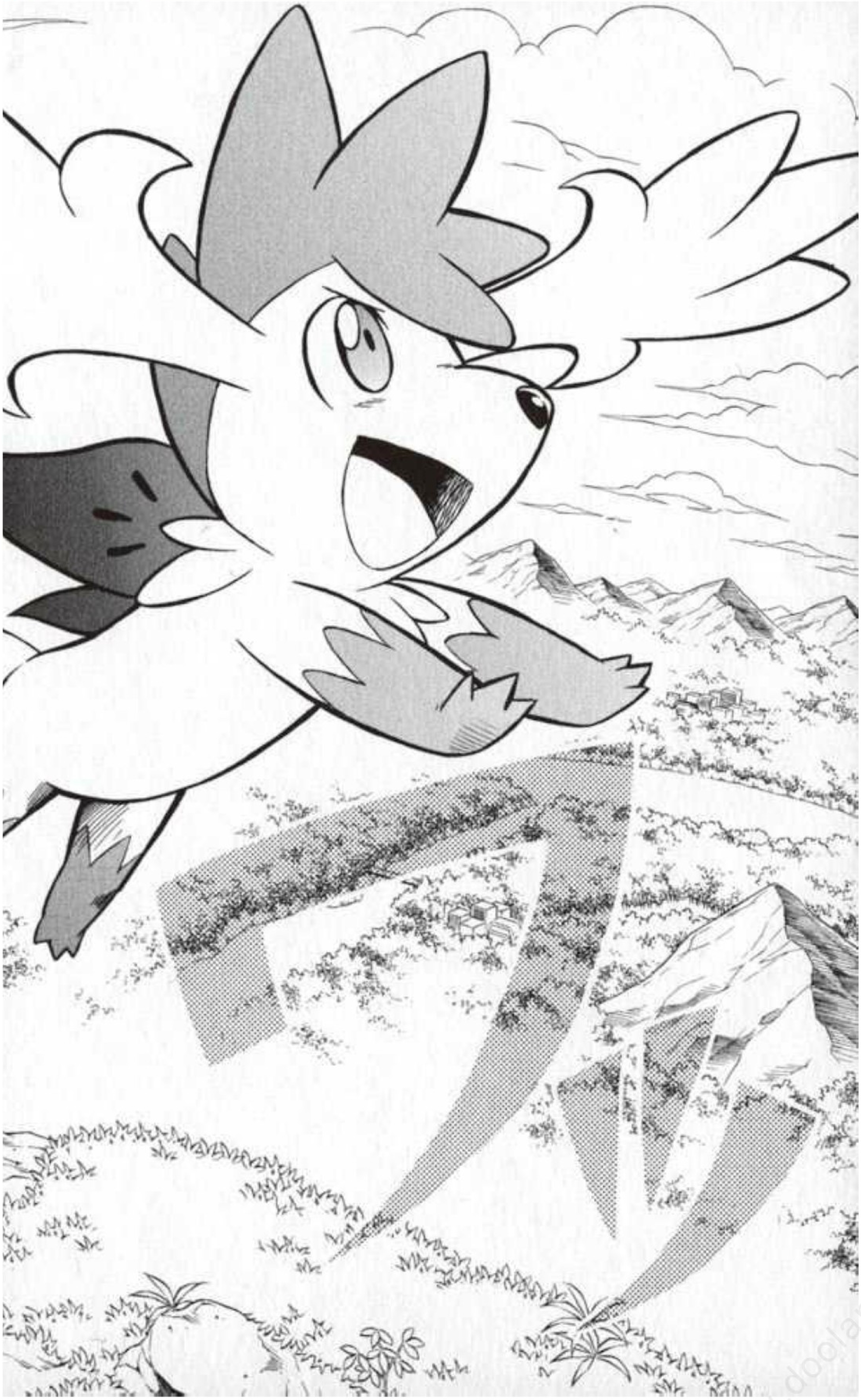

出现啦！
双人合体的后背摔！
直接进入倒数！
1、
2、
3！
定胜负了！6分32秒，晴太、卢卡里奥组胜利！


米！米！米！
米？！
バサ
哈哈哈，塞伊米是我的啦！
啊，好狡猾！
ダッ
快点放开塞伊米！
怎么可能会放开！


你要是敢过来我就把塞伊米从悬崖上扔下去！
要是懂我意思的话就乖乖地给我滚！
米！米！
米！米！
！
塞伊米……
……
我知道了。
终于肯乖乖放弃了吗？
这样一来独家猛料就是我的啦！
来，塞伊米酱，快点出来吧~


呀！
米！
什、什么！


塞伊米居然变化形态了！
而且还在天上飞！
塞伊米都告诉我了，它可以借助你带着的一种花来变形。
那、那就是梦幻口袋妖怪的秘密……



www.dooland.com


咦！
呀，谁快来救救我啊！
我还不想死啊！
呃！
不要啊！
呼，幸好赶上了。


晴太在空中飞着呢。
真是和平啊。
多亏了你，谢谢，塞伊米。
米～米！
塞伊米最喜欢听到别人说“谢谢”。
对吧？
米——
没、没事吧？


嗯，这样一来拍摄就结束了。
咦？不抓住它真的好吗？
おろ？
虽然有点遗憾，不过已经用摄像机录了下来也足够了……
ガチャ
ギャース
啊……
啊！拍摄到塞伊米的摄像机坏掉了！
哎呀，对不起。
继续拍摄！果然还是要抓住它才行！


POKE MON 海贼团
听说光辉洞窟里可以让人随便挖掘古代精灵的化石，我们也快点去吧！
追求考古的浪漫吧
那是画师。
那是雨花石。
那是华氏度。
°F
可以请你解释一下为什么一上来就在玩无聊的冷笑话吗？
因为没想到什么好的开场方式……

不是现实嘛



其实这样的人还满多的



应该能提高不少效率的说……



游戏世界的未解之谜


全碎完了，可是一个化石都没有。
这样不管要碎多少次都可以，真方便呀！
可能我们来得太晚，已经被人都拿光了吧。
真可惜，白跑一趟了。
各位别灰心，你们只需要先走出洞口一下……
再回来石头就复原了，可以再次挑战哦！
咦！?
请不要中途回头啊，这样会让我们很为难的！
我还以为会是更神奇一点的方法呢……

就动画版而言



冻土翼暴龙登场



口袋妖怪四格学园



秋天的文艺会


口袋妖怪学院！秋天的文艺会是……
大家来演舞台剧！
这里是口袋妖怪学园。
好，为了能发挥出更好的演技，
开始进行发音练习！
伊伊伊，
啊啊啊！
你们这样是不行的。
要张大嘴巴发音……
会喷出毒气的废箱怪校长。

热血的剧本



背景制作



注：“厚”与“热血”两者日语中发音相同。


BGM①
放音乐让气氛热烈起来，
又或者播放效果音，
这就是BGM负责人的工作。
喜欢唱歌的奇拉奇诺和奇拉米。
交给你们啦猪！
音乐开始！
恰拉拉～恰哩啦啦啦～
原来是你们自己唱吗！
BGM②
我们也来演奏BGM！
放出耳朵听不到的超声波的爱心蝠。
听不到啊！
有刺的地方好危险！
跳起来发出好像沙锤般的声音的玛拉卡花。
我也来参一脚～
恰拉哩啦～
校长啊啊啊！

聚光灯


俺们是负责照明的！
将聚光灯打在演员身上！
用我擅长的火光来照亮他们吧！
ボオォ
好热好热好热！
用我擅长的雷光……
不要直接打身上啊！

名演技


来练习演技吧！
用演技表现快乐！
用演技表现悲伤……
用演技表现愤怒！
你想让鼻涕担当什么角色呢？


火炬口袋妖怪火毛虫。
用、用我的聚光灯……
把大家都照亮吧！
从五根角当中喷出火焰的火毛虫。
ゴオおオオ
好热啊好热啊好热啊！
然后到了文艺会当天。
忘记决定要演什么剧目了……
だーっ

体力测试大骚乱


口袋妖怪学园，今天要举行体力测试。
体力测试第一项，
先从扔垒球开始！
好咧！要一鼓作气扔得远远的！
一直都淌着鼻涕的雪熊宝宝。
要上咯！
ぐっ
ぶーん
不要用鼻涕来扔球啊！


量身高要慎重①
量身高的地方。
ストン
这边是身体测试。
下一个是步甲虫。
来，放马过来吧！
嵌进角里面了拔不出来！


量身高要慎重②
全身都是刀刃的，
刀刃口袋妖怪手刀兵士。
スパッ
蜡烛口袋妖怪烛灯鬼。
在脑袋上点着火的，
ボウッ
根本就量不了嘛！

体重计VS女孩子


接下来要测量体重——
呜呜，最近好像有点胖了……
不要抓着豆鸠来量！
能减轻一点点也好……
擅长催眠术的哥特米尔。
你所显示的体重会比较轻……
体重计有可能中催眠术吗！

沙池


体力测试中的立定跳远。
我跳！
纪录是多少？
沙鳄口袋妖怪沙鳄鱼。
有潜入沙子里的习性，
你们在干什么！
不要把着地痕迹弄没啦！

秒表



这就是我要走的道路



神奇宝贝特别篇

四十三卷简介（下）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

渡、坂木、柳伯三人合力阻止了阿波罗的计划，同时金和他的波克比打开了阿尔修斯的心扉。坂木的绝症被雪拉比治好后带着他的火箭队离去，城都地区恢复了以往的祥和。

本辑概要

合众地区鹿子镇的精灵研究所里，一位女性正在通过电话和某人汇报她手中御三家选主问题。这位女性名叫阿良良木，而她就是这研究所里惟一的负责人。阿良良木博士的业务似乎非常繁忙，上通电话刚挂，这会儿又接到了真菰打来的电话。两人正聊到有关梦之烟雾的关键性问题的时候，阿良良木博士听到了屋内传来的骚动声，原来御三家在调皮捣蛋，博士无奈只能先去阻止它们，同时她发现其中暖暖猪好像是感冒了。看着三只小家伙顽皮的样子，博士开始为他们能否被他们的主人喜欢上而开始犯愁。

第二天清早，主角布莱克从邮递员手中接过了阿良良木博士寄来的御三家和三本图鉴，布莱克三只精灵都十分想要，正愁不知道选哪一只好的时候，三只精灵自己跳了出来，又打了起来。因为感冒的原因暖暖猪打不过其他两只，一气之下跑了出去，布莱克赶紧追了上去。

除了布莱克，阿良良木博士还希望将其中的两只精灵交托给名叫切林和铃的两名孩子。不过当博士完成工作回到研究所的时候，发现小球獭和藤叶蛇遍体鳞伤躺在自家门口，两部图鉴也因为进水而损坏。正好这时切林和铃赶到，认领了自己的主角精灵，接着三人一起随着脚印去寻找布莱克。

当三人找到布莱克的时候，发现虽然



他和暖暖猪也成了同伴，不过正在一颗树上遭到了不明精灵攻击。在不知道是什么精灵攻击的情况下，他们无法做出有效的回击。布莱克无奈只能使出绝招，在察觉到是织叶虫在捣蛋之后，事件很轻松地被解决了。还没等博士安排工作，布莱克就带着暖暖猪呐喊着“制霸精灵联盟”从众人视线中消失。

博士带着铃和切林回到研究所，由于无法联系上布莱克，在两台图鉴坏掉的情况下，只能想办法找到布莱克让他明白图鉴的用途。铃和切林分析布莱克很有可能先去调查暖暖猪的情况然后实施他的道馆挑战计划，博士还从两人那里得知布莱克从很小的时候就开始为制霸精灵联盟做准备。于是，博士决定派两人去寻找布莱克。可博士没想到，铃的旅行遭到了她父母的极力反对。

与此同时，布莱克在为给暖暖猪起什么名字而犯愁。暖暖猪以为布莱克是想以进化后的它来取名字，也就意味着是在否定现在的它。为了证明现在的自己一样很强大，暖暖猪一怒之下跑到了一个洞窟中挑战起了洞窟中的未知精灵。为了帮助陷入危机的暖暖猪，布莱克再次使出了他的绝招，帮助暖暖猪战胜了躲在暗处的小圆蝠，并决定以“暖暖”作为它的名字。

为了使得自己的队伍能够更加强大，布莱克在1号公路上寻找精灵训练师跟自己对战。就在快要走出1号公路的时候，布雷克终于如愿地遭遇到了训练师大叔的挑战。原本以为会是场恶战，没想到布莱克轻松地就将大叔打败。在了解后得知，大叔挑战道馆几十年，因为自己怕热，所以只要遇到火系精灵就会败北。在谈话间，布莱克察觉到周围的温度似乎有些高，原来周围居然着火了。把火扑灭后发现原来是大叔的精灵为了锻炼自己的耐火能力而不慎引起的，这下大叔明白到自己精灵心意后，决定重拾当年的热情，再度发起对道馆的挑战。而布莱克也再次启程，不过在远处，一名神秘男子正在暗中默默地注视着这一切。

剧情评析

新的人物新的大陆以及新的剧本，《黑白篇》的主要几个人物已经开始陆续登场。为了能让大家更加直观地理解我们这几个主人公，笔者结合现有的一些信息来分析一下这几个人物。

布莱克是本篇的男主角，他做事缜密且充满干劲，对于制霸精灵联盟无比自信。跟以往的图鉴持有者一样，他同样拥有一种特殊的能力。这种能力跟以往的持有者有些不同，他能够利用梦纳让自己脑袋一片空白，然后再将收集到的信息填满脑袋加以分析得到结论。对于别人来说，梦想被梦纳吃掉就不会再生，但布莱克的与众不同却可以马上令他的梦想再次充满他的大脑。



铃和切林是和布莱克一起长大的两个小伙伴。铃在这几话中表现出来是个以自我为中心的小丫头，而切林由于在这几话中不温不火的表现，暂且给人一种温和小生的感觉。

本卷最后一幕出现的那名神秘男子也是本篇的重要角色之一。除了他们，本篇的女主角至今还没露面。欲知后事如何，请大家继续关注下一次的特别篇简介。

漫谈《口袋妖怪》非官方对战规则

文 /koflover 编 / 马修

对战作为《口袋妖怪》的重要组成部分，一直都受到玩家的广泛关注。刚接触这系列的玩家，可能会在挑战战斗设施的过程中逐步摸索并掌握一些对战技巧，而老玩家则更倾向于通过 Wi-Fi 对战、线下联机、使用 PO 平台等方式来与高水平的玩家进行切磋。但很多玩家在这个切磋过程中经常会遇到所谓的对战规则问题，各种五花八门、内容复杂且彼此不统一的非官方规则使得不少新人玩家都摸不着头脑，甚至会影响到游戏时的心情。笔者作为从金银时代开始接触对战又淡出对战圈子的老玩家，在这里分享个人对于非官方对战规则的一些感受和想法，希望能给各位读者朋友带来一些帮助。

非官方对战规则的由来

《口袋妖怪》作为一款注重竞技对战的游戏，本身就有相配套的官方对战规则，而且在每一届官方赛事中玩家都能清楚的看到每项规则条款的细节。由于官方规则会受到游戏版本更新的影响，这里就不再一一列举了。基本上来说，玩家在游戏的战斗设施中所使用的规则，与官方对战规则是大致相同的。那么肯定会有读者朋友发问："既然官方有明确统一的对战规则，为什么大家还要使用这些乱七八糟的非官方规则呢？"

这个问题问得非常好。简单来说，非官方规则的出现有三个原因：首先，因为游戏本身的平衡性不够完善，官方规则并没有考虑到这些平衡性问题对整个对战环境的影响，所以玩家只好以约定俗成的方式来杜绝这些不平衡因素，久而久之就形成了一些非官方规则。比如官方规则中禁用的 PM 基本上都是主神兽（指的是封面主题神兽）和幻兽（指的是通过特殊活动来获得的神兽），但某些普通 PM 的实力远远胜过一些幻神兽甚至主神兽（比如第五世代中的钢钻鼹鼠），而某些主神兽和幻神兽的实力却低于一般 PM 的水平（如菲奥娜、丘雷姆），所以很多玩家都觉得官方这份"黑名单"非常不合理，所以自己私下商讨后写出了一份新的禁用 PM 名单，这在无规则限制的 Wi-Fi 自由对战、线下联机对战以及可自定义规则的 PO 平台对战中都是适用的。

其次，官方规则中会出现一些不影响对战公平但却影响到游戏乐趣的因素，所以很多老玩家根据自己的游戏经验，设想出了一些有助于提高游戏乐趣的规则，并得到了部分玩家的认可。比如说一击必杀技（剪刀断头台、地裂等等）在很多非官方规则中都是被禁用的，但这类技能的命中率不高，且有很多应对手段（替身、坚硬等等），并不至于对平衡性带来破坏性影响。不过一击必杀技毕竟过分强调了运气成分，使得一些精心构筑的战术在一击必杀技的命中率面前变得没有任何意义，所以玩家们为了让《口袋》对战不沦为"点球大战"，有的便禁止使用这些技能。

最后，因为官方大力推广的是双打对战，许多 PM、特性和技能都是专门为双打量身定做的，而近年来的官方对战规则也是以双打对战作为出发点来考虑的。对于单打对战来说，官方表现出的是一种暧昧的态度，不但近年来没有举办过单打比赛，而且 Wi-Fi 对战也只支持 3 v 3 单打。但 6 v 6 单打作为从初代开始流传至今的经典模式，显然有大批的支持者，既然官方不发扬 6 v 6 单打，那玩家就在非官方的对战平台上继续玩下去——既然官方规则不以 6 v 6 单打为基准，那玩家们抛开官方规则，自己定一个来玩。

由于以上的原因，口袋妖怪的非官方规则有着极其广泛的群众基础，甚至在很多玩家的心目中，非官方规则比官方规则更加“权威”。这种喧宾夺主的情况其实一点都不奇怪，许多强调对战乐趣但没有走向竞技化的游戏都出现过非官方规则，这些非官方规则虽然深入人心，但却未必合理。《口袋妖怪》的非官方规则也有着这样那样的问题，比如说把钢钻鼹鼠这类拔尖的 PM 禁掉以后，又出现了叠翅鲨龙、拉恩德伦斯等强力角色；把它们再禁掉以后，铁甲螳螂、铁盘坚果等 PM 又处在了“是不是要被禁止”的抉择中。就算玩家能接受并背下来这一长串的 PM 黑名单，这个被阉割过的游戏已经失去了原有的乐趣，还不如按照原有的官方规则来玩。



一些有代表性的非官方规则点评

笔者个人对非官方规则的态度是不偏不倚，既要肯定它们的正面意义，也要正视它们的各种弊端。至于对战时的规则选择，笔者个人是这样看的：如果你玩的是 Wi-Fi 随机对战，那当然得学会适应官方规则，因为你不可能和随机匹配到的对手去商讨规则。如果你玩的是 PO 平台，那就要学会适应 PO 的非官方规则，因为这是 PO 平台的“官方规则”。但因为 PO 的规则会不断调整，而且不同服务器所采用的规则也有很大出入，所以适应起来既费工夫，也比较影响心情。如果你是和熟人朋友进行线上或线下的对战，那么事先商量好规则的详情是最好的办法，因为你们心目中最“权威”的对战规则可能是截然相反的。不管怎么说，作为口袋玩家，应该把关注点放在战术研究和对战乐趣上，过分纠结规则就有点舍本逐末了。

下面我们来谈一些有代表性的非官方规则，至于使用自杀技判负的自杀条款、不得重复道具的道具条款、禁止使用相同编号 PM 的种族条款等等，都是目前官方规则的组成部分，这里就不再多说了。如果你不喜欢这些规则的话，在对战前最好和对手达成共识。另外，这些非官方规则都是从过去沿用下来的传统，而第六世代本身就有诸多的版本变动，许多规则如今是否适用，也是个见仁见智的问题。

催眠条款



催眠条款从第二世代一直沿用至今，是《口袋妖怪》流行最久、也最深入人心的非官方规则了。催眠条款指的是玩家只能通过主动催眠手段（譬如催眠粉、哈欠）来催眠对方一只PM，在这只PM醒来之前，该玩家不得再次尝试使用任何催眠技能，无论技能是否命中。但对方PM主动使用睡眠的话，玩家还可以再催眠对方一只PM。不过对于孢子、同步率等特性所引发的催眠，催眠条款并没有做出明确的规定。在PO平台上还可以通过一些技术手段来暂时屏蔽这类特性，但玩实机对战的玩家就没有办法阻止对方被意外催眠了。

催眠条款的出现是因为催眠技能的效果实在太破坏平衡，虽然大部分催眠技能的命中率都不高，但催眠的持续时间却相当漫长。第一世代时催眠持续2～8回合，在第二至第四世代持续2～7回合（日版的《钻石·珍珠》持续3～7回合，从《白金》起恢复为2～7回合），在最后1回合时被催眠的PM可以使用技能，所以不能行动的实际时间要少1回合。考虑到大部分PM在对决时都是在3～4回合内分出胜负，被催眠的PM很有可能在没有醒来的时候就已经被打倒了，所以只允许催眠一只PM的催眠条款是比较合理的，但这个条款也导致了催眠技的滥用，双方队伍都会有一只能催眠的PM，谁不带催眠谁就要吃大亏。

从第五世代开始，催眠的持续时间内被削弱到2～4回合，但换下场后睡眠时间会再次重置为2～4回合。这就意味着如果对方被催眠的PM坚持留在场上不换，那么很有可能只有1回合的不行动时间，这就和使用催眠技能的那回合正好抵消。到了第六世代，换下场的PM不再重置睡眠时间，且草系PM可以无视催眠粉和蘑菇孢子，催眠技能再次受到了大幅度削弱。既然催眠技能在如今已经不再破坏平衡，那催眠条款还有存在的必要吗？相信各位心中都有自己的答案。



回避条款

这条规则指的是禁用影分身、变小这两招能够提升回避率等级的技能，另外有几率提升回避率等级的点穴和心意不定特性往往也会被禁用，但它们的受抵制程度并不如影分身和变小这两招那么高。至于道具光粉以及沙隐、雪隐、蹒跚这些特性，一般都不在回避条款的范围之内。

禁用影分身和变小的理由其实很简单，因为提升回避率等级的效果实在有些太强了。提升1级回避率（影分身）的话就等于说让对方的命中率变为75%，提升2级（变小）的话就变为60%，像是岩崩、燃烧殆尽这类基础命中率只有90%的技能，打在影分身或变小的目标身上就只

有67.5%和54%的命中率，很难发挥出应有的作用。如果把回避率换算成耐久提升的话，影分身相当于提升了33%的耐久，变小则是提升了66%，虽然比起不如强化防御等级的效果好（1级防御和2级防御的效果分别是50%和100%），但回避率毕竟是作用于两防，能够从容面对各种攻击。另外，影分身和变小又可以配合虚张声势、电磁波等诸多封锁行动的技能，外加替身这道防守屏障，使得对方的攻击更难以奏效，无论对方有再精妙的战术配合，也很难突破这些防线。而使用影分身和变小的一方的玩家并不需要什么战术修养，甚至也不需要足够的好运气，就可以靠这一招“以不变应万变”，比如“虚张声势+替身+影分身”这个配招就是绝大多数PM都适用的万金油配招，这显然有悖于游戏的竞技精神和战术的发展方向。虽然游戏中有专门来针对影分身和变小的必中技，但除了波导弹外其它的必中技威力都太低，几乎没有什么实战价值，这才需要回避条款加以限制。

不过第六世代也针对回避率问题进行了一定的调整。压制等技能增加了“对变小状态的目标必中且伤害加倍”的效果，吹飞和吼叫则变成了必中技，使得玩家有了更有效的手段来对抗影分身和变小。另外，与影分身和变小经常配套使用的替身和电磁波也受到了不同程度的削弱，前者无法阻挡穿透特性和声音技的攻击，后者对电系PM也无效。这样一来，回避率在第六世代中的问题可能就不是那么明显，也许回避条款也可以马放南山了。

必杀条款

如前文中举例时所说，禁止地裂、剪刀断头台、尖角钻和绝对零度这四招一击必杀技是为了减少游戏对战过程中的随机性，尤其避免那些注重防御的非坚硬特性PM直接被一击必杀技击倒，使得队伍的整个防御体系由此崩溃的意外场面。但在PM整体的伤害输出越来越暴力的情况下，尤其是第五和第六世代，命中率过低的一击必杀技在正常情况下的伤害输出很难胜过一般的攻击技能，确实已经算不上破坏游戏平衡的成分了。

当然，过分注重运气因素的一击必杀技确实不受很多玩家的喜欢，如果不想把这些技能一竿子打死的话，那就只能期待官方意识到这个问题，并在下一个游戏版本中加以修改了。像是同样注重运气因素的会心一击就在第六世代中大幅度削弱了威力，并在会心几率方面进行了相应的补偿，所以一击必杀技也一定有办法使其更加合理。



PM分级制度

由于各个PM之间的实力参差不齐，如果不加以限制的话，就会导致某些PM成为令玩家审美疲劳甚至是深恶痛绝的大热门；而另一批PM若没有规则去照顾它们的话，就会成为无人问津的大冷门，所以这个PM分级制度从出发点上来说还是很值得肯定的。目前比较流行的PM分级制度大概有两大类，一是由国内口袋吧论坛推行的AB类规则，二是在PO平台官方服务器上Tier制度，两者其实大同小异。

无论是AB类规则还是Tier制度，都有一批PM是不允许在通常对战中使用的。这类PM在前者中被称作A类PM，在后者中叫做Uber（这个词出自德语，与英语

中的 Super 意思大致相当），一般都包括那些实力强大的主神兽以及部分幻神兽，除了更偏重娱乐性质的神兽战外这些 PM 都不允许使用。另外在第六世代中，携带了心之水滴的水都、MEGA 耿鬼、MEGA 袋龙、MEGA 卢卡里奥以及火鸡斗士这几只 PM 也被禁用或是受到了严重的限制，这与第五世代中禁用钢钻鼹鼠、大幅度限制蚊香王和刺龙王的情况是类似的。当然，很多新手玩家可能还没把火鸡斗士和 MEGA 卢卡里奥用明白，结果这两只 PM 就被禁止了，而照这个势头下去，满天飞的火矢鹰被禁止可能也只是个时间问题。

在 AB 类规则和 Tier 制度中，还有一批 PM 也受到了一定的限制。这类 PM 在前者中叫做 B 类 PM，在队伍中只能使用 1 只 B 类 PM；在后者中叫做 OU（OverUsed 的缩写），若队伍中的 PM 哪怕有一只在 OU 名单内，玩家就只能打 OU 级别的对战。这样的话 PM 的多样性就得到了一定保证，很多综合实力不强但却有自身特色的 PM 可以在这种规则环境下有更多的生存空间。

虽然 PM 分级制度的出发点是好的，但这个 PM 分级名单却存在着许多问题。AB 类规则目前还没有出台对应第六世代的相关条款，而 Tier 制度目前看来也有一些不合理因素。比如说火鸡斗士被归入通常对战中不能上场的 Uber，但这只 PM 的优点和缺点都非常明显，又被火矢鹰完全压制，这样的 PM 真能像阿尔修斯、MEGA 超梦、海皇牙、泽尼亚斯这些神兽那样“一览众山小”吗？又如袋龙这只 PM，在 MEGA 袋龙被 OU 级别禁用的情况下，实力平平的普通袋龙放在 OU 中就有些“躺着也中枪”的感觉，玩家很难相信它和剑盾魂、快龙、铁甲螳螂、火矢鹰、托尔涅罗斯这些 PM 处在同一水平线上。

另外，无论是 AB 类规则还是 Tier 制度，都有一长串 PM 黑名单，而且随着玩家水平的不断提高和战术的进一步开发，这个黑名单恐怕也在不断的调整。就笔者个人的观点，对于发售不足半年、战术研究还处在“初级阶段”的第六世代来说，过多的规则限制恐怕不利于战术的开发以及玩家整体水平的提升。面对一只实力看似强大的 PM，与其呼吁把它关进小黑屋，倒不如想想用什么战术和阵容来针对它。即便这只 PM 达到了无懈可击的程度，在制订规则的时候也不该一棒子打死，给它一些使用条件限制也就足够了。比如第五世代的叠翅鲨龙就有禁用沙隐特性的提议，这不但剔除了这只 PM 最破坏平衡之处，而且使玩家的着眼点也更加开阔，可以设计出更多的战术变化。第六世代的 MEGA 袋龙也是如此，如果把它的主要攻击手段——猫式掌击和升力拳进行一些限制，比如两招只能选其一，也许就能把它的实力和一般 PM 拉近，并且双刀 MEGA 袋龙这种富于潜力的打法就能更受玩家的关注。



当然，PM 分级制度一直都是见仁见智的问题，而且平心而论，这种复杂的非官方规则所营造的对战环境，与只限制神兽的官方规则中的对战环境相比，从平衡性角度来看其实差不多。在官方规则的对战环境下，MEGA 袋龙、MEGA 卢卡里奥、MEGA 耿鬼虽然满天飞，但也绝对到不了“谁拿了它们谁就稳赢”的程度；而在 MEGA 袋龙被禁止的非官方规则中，取代上述 PM 的则是满天飞的 MEGA 喷火龙 Y、

洗衣机电鬼、火矢鹰等等，它们虽然不至于破坏游戏平衡，但也到了令玩家审美疲劳的程度。

高种族强化条款

这一条指的是高种族值的PM（580～600之间，不包括少数特殊PM和MEGA进化PM）不允许使用攻击强化技能，比如说快龙、血翼飞龙、巨甲龙不允许龙舞，水君、拉迪奥斯、阿库诺姆不允许冥想，雪拉比、叠翅鲨龙、特拉奇昂不允许剑舞等等。这样的规则算是从第二世代遗留下来的产物，因为当时的诅咒卡比兽可以说是全PM中的王者，就算让超梦、凤凰和露琪亚这三只“最强神兽组合”加在一起轮番上阵，恐怕也不是诅咒卡比兽的对手；到了第三世代，剑舞大力甲虫、龙舞巨甲龙、冥想水君外加之前的诅咒卡比兽，也是综合实力极其强大且非常难以防守的角色，禁止这些PM使用强化技能倒也说得过去。但限制所有高种族值PM使用攻击强化技能，就有点不讲道理了，像炎帝、艾姆利特这些高种族值PM本来就乏人问津，就算它们带上冥想也翻不了身，更不要说跻身进入黑名单了。



在各类非官方规则中，这个高种族强化条款可能是最没有市场的规则了。首先，拿第二世代和第三世代的环境中的标准来衡量之后的游戏版本，本来就存在着很大问题，照搬以前的规则也只能是东施效颦而已。其次，攻击强化技能本来就是许多高种族值PM的核心技能，如果快龙不准龙舞、叠翅鲨龙不能舞剑，怕是很多玩家就一时想不起这只PM该怎么用了。最后，单方面限制高种族值PM的攻击能力，却没有考虑到防守环节的做法，会导致整个对战环境朝着消极防守的方向倾斜，这对于玩家的对战体验和对战过程的观赏性来说，恐怕也绝对不是好事。

非官方规则的展望

虽然非官方规则有这样或那样的局限性，而游戏的对战环境也会因为版本更新而更趋向合理，但官方规则毕竟没有照顾到广大玩家所喜闻乐见的单打6v6模式，所以为此设立非官方规则，笔者个人认为还是非常有必要的。至于非官方规则究竟会如何发展，笔者这里来谈谈自己的一些个人感想吧。

首先，因为《口袋妖怪》并不是一个纯粹的竞技游戏，对战并不是游戏的全部，并且对战更注重的是趣味性而非竞技性，所以在制订规则的时候最好也能将趣味性作为首要的考虑目标，其次才是所谓的平衡性。既然玩家都喜欢用高种族值的强力PM，那就说明这是一件有趣的事情，所以非官方规则就应该顺势引导，而不是一味打压。像是AB类规则和Tier制度，笔者个人觉得在“引导”这方面都还有很大的提高空间。

另外，如果出于比赛的目的而制订一个公平规则的话，也尽可能不要改变游戏原本的玩法，而是多从赛制角度考虑，来保证不同风格的对阵双方都处在同一起跑线上。举个简单的例子来说，《超级大战争》这系列游戏一直都有所谓的回合制先手优势，但无论为后手一方额外增加一些资源收入或是初始部队，都很难给予足够精确

的补偿，所以最好的办法就是双方依次交换先后手次序连打两场，最终的胜负结果就能更准确的反应双方的技战术水平。而对于《口袋妖怪》阵容和战术都有着明显克制关系的游戏来说，与其靠规则来弱化这种关系谋求平衡，倒不如通过更多的比赛场次中来让被克制的一方有机会反客为主。

具体到细节层面，笔者提出一个在单打 6 v 6 模式中使用的规则，有兴趣的读者朋友不妨参考下：

1. 比赛采用三局两胜或五局三胜制，对阵双方需要在赛前准备 15 ~ 20 只 PM 且向对手公开，在该系列赛中只能在这些 PM 范围内选出 6 只来组队且队伍阵容无需再公开。

2. 双方在每场对决之前都可以从对方公布的 PM 中口头 Ban 掉其中 1 ~ 2 只，使对方在这场对决中无法再使用它们来组队。

3. 催眠条款、回避条款、必杀条款这些是在比赛前需要确定的内容，使得玩家可以根据这些规则来挑选出参赛的 15 ~ 20 只 PM。

4.PM 黑名单越短越好，只需要包含主神兽和部分幻神兽即可，像 MEGA 袋龙、火矢鹰这些 PM 虽然厉害，但玩家可以根据实际情况选择把它们 Ban 掉或是在组队时进行有意针对。

5. 在系列赛过程中，每只 PM 的配招、努力性格和携带道具可以根据实际情况来选择是否允许调整更换。实机对战中一般没有调整更换的条件，而 PO 平台在这一点就方便的多。

当然，“赛前准备 PM”以及“口头 Banlist”这两个环节是实机游戏和 PO 平台都不包含的功能，需要对阵双方进行沟通交流，这个过程会有一些繁琐。



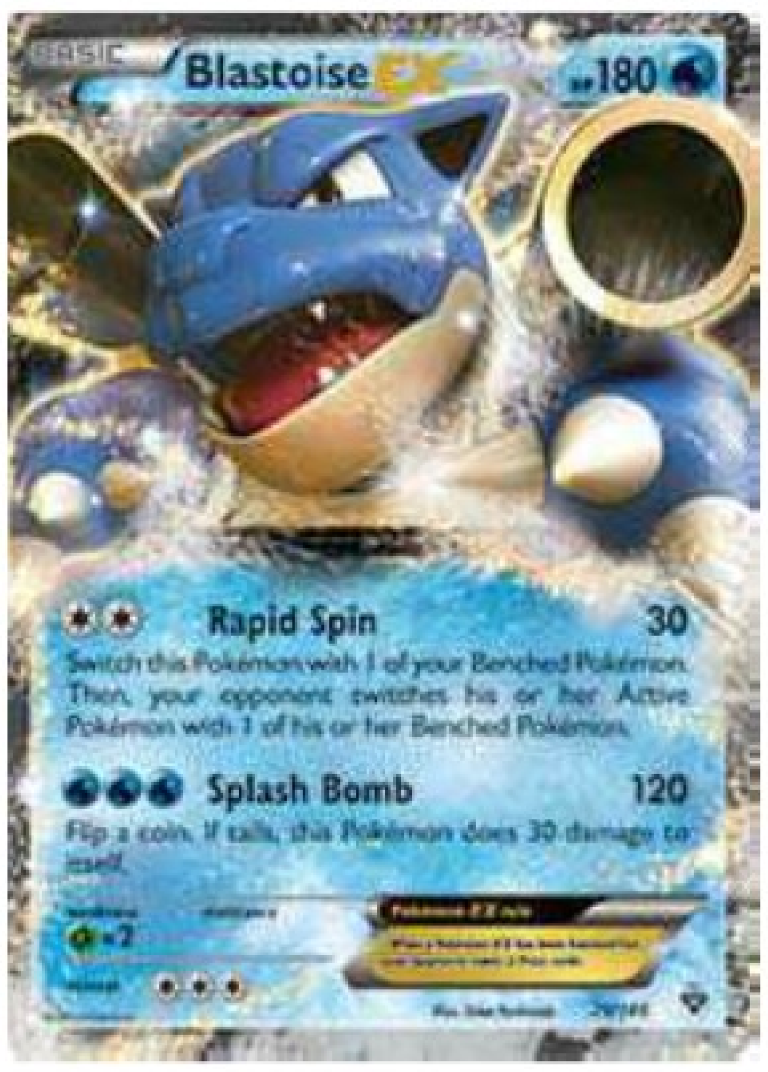
口袋妖怪卡片游戏

——XY篇（2）

文/新房客
编/马修

今次的栏目续接上一辑，为大家介绍《XY》篇的卡片。话说《口袋银行》重开后，终于可以跟过去的口袋妖怪们在3D的世界里游乐了，说到底还是最喜欢旧版的口袋妖怪呢……所以这次一开场便是旧朋友！

水箭龟EX、M水箭龟EX



之前在《前瞻篇》中向大家简单介绍过水箭龟EX，我们先来重温一下。水箭龟EX有180的HP。招式方面有Rapid Spin（高速旋转），基本伤害为30，使用以后将本口袋妖怪与后场的一只口袋妖怪交换，同时对手也将前场与后场的口袋妖怪交换。需要的攻击消耗为两张无色能量卡。第二个招式为Splash Bomb（水溅炸弹），



基本伤害为120，投币，如果是反面，水箭龟EX自身受到30点伤害，需要的攻击消耗为三张水能量卡。水箭龟EX的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

M水箭龟EX的HP有220之多。招式方面只有一个Hydro Bombard（水电轰炸），基本伤害为120，本次攻击给予对手后场两只口袋妖怪各30点伤害。需要的攻击消耗为三张水能量卡。M水箭龟EX的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

泡泡蛙、兵长蛙、上忍蛙

泡泡蛙有50的HP，攻击招式只有一个需要一张水能量卡就可以发动的Bounce（飞跃），基本伤害为10，投币，如果是正面将泡泡蛙与后场的一只口袋妖怪交换。泡泡蛙的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

兵长蛙有80的HP，攻击招式同样也是只有一个，Lick（舔）需要一张水能量卡与一张无色能量卡发动，基本伤害为30，使用以后投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态。兵长蛙的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

上忍蛙有130的HP，能力为Water Shuriken（水之手里剑），在我方回合进行攻击前，我方可以从手牌中丢弃一张水







能量卡，并给对手的任意一只口袋妖怪附上三个伤害指示物。招式方面它只有一个Mist Slash（霞斩），需要一张水能量卡发动，基本伤害为50，本次攻击不受任何弱点、抵抗力以及对手前场口袋妖怪的效果影响。 上忍蛙的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

铁甲贝、宝石海星、乘龙

铁甲贝有100的HP。它的第一个招式为Clamp Crush（粉碎之剪），基本伤害为20，投币，如果是正面，对手前场的口袋妖怪进入麻痹状态且要丢弃一张能量卡，本次攻击所需能量卡为一张水能量卡与一张无色能量卡。第二个招式为Spike Cannon（尖刺加农炮），基本伤害为30×，投五次硬币，本次攻击的最终伤害为30乘以正比的正面次数，本次攻击所需消耗为两张水能量卡与一张无色能量卡。铁甲贝的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

宝石海星有90的HP。它的第一个招式为Recover（自我再生），需要一张水能量卡来发动，从宝石海星身上丢弃一张能量卡，同时恢复自身所有的伤害；第二个招式为Core Splash（核心溅水），基本伤害为60+，如果本口袋妖怪身上有超能系能量卡，本次攻击追加30点伤害，本次攻击所需消耗为一张水能量卡与两张无色能







量卡。宝石海星的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

乘龙有110的HP。第一个技能为需要一张水能量卡发动的Seafaring（回游），投币三次，每投到一次正面便从废牌区内找一张水能量卡给后场的口袋妖怪携带上。第二个技能为需要两张无色能量卡发动的Hydro Pump（高压水泵），基本伤害为10+，乘龙身上每有一张水能量卡，本次攻击便追加20点伤害。乘龙的弱点为钢×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

雷电球、顽皮弹

雷电球有50的HP，能力为Destiny Burst（同命炸弹），如果雷电球是前场的口袋妖怪且被击败了，投币，如果是正面，对手将受到50点伤害。雷电球的攻击招式只有一个Rollout（滚动），需要一张无色能量卡发动，基本伤害为10。雷电球的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

顽皮弹有90的HP，第一个招式为Eerie Impulse（怪电波），需要一张电能量卡发动，投币，如果是正面，从对手的口袋妖怪身上丢弃一张能量卡；第二个招式为Rollout（滚动），需要两张无色能量卡发动，基本伤害为40。顽皮弹的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

皮卡丘、雷丘

皮卡丘有60的HP。第一个招式为Nuzzle（蹭脸），需要一张无色能量卡发动，投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态；第二个招式为Quick Attack（电光石火），基本伤害为20+，需要两张无色能量卡发动，投币，如果是正面，本次攻击追加10点伤害。皮卡丘的弱点为格斗×2，抵抗力为钢-20，交换消耗为一张能量卡。







雷丘有90的HP。第一个招式为Circle Circuit（电圈），需要两张无色能量卡来发动，基本伤害为20×，本次攻击的最终伤害为20乘以我方后场口袋妖怪的数量。第二个招式为Thunderbolt（十万伏特），需要两张电能量卡与一张无色

能量卡来发动，基本伤害为100，使用以后丢弃雷丘身上所有的能量卡。雷丘的弱点为格斗×2，抵抗力为钢－20，交换消耗无。



阿柏怪、暴躁猪

阿柏怪有90的HP。第一个招式为Gastro Acid（胃液），需要一张无色能量卡发动，基本伤害为20，对手的口袋妖怪在我方下回合结束前失去能力。第二个招





式为Poison Jab（毒刺），需要一张超能能量卡与两张无色能量卡发动，基本伤害为50，对手的口袋妖怪进入中毒状态。阿柏怪的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

暴躁猪有100的HP。第一个招式为Tricky Steps（欺骗舞步），基本伤害为30，需要一张超能能量卡与一张无色能量卡来发动，我方可以将对手前场口袋妖怪身上的一张能量卡移动给其后场的口袋妖怪。第二个招式为Psybeam（幻象光），基本伤害为60，需要两张超能能量卡与一张无色能量卡发动，对手进入混乱状态。暴躁猪的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

鬼残根、亡灵古树

鬼残根有60的HP。第一个技能为Astonish（威吓），需要一张超能能量卡发动，从对手手牌中选一张卡，对手将那张卡洗入套牌中。第二个技能为Hook（欺骗），需要一张超能能量卡与两张无色能量卡发动，基本伤害为30。鬼残根的弱点为恶×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为两张能量卡。

亡灵古树的能力为Forest's Curse（森之诅咒），只要亡灵古树是我方前场口袋妖怪，对手便不能使用物品卡。技能方面只有一个Tree Slam（树木猛击），需要





一张超能能量卡与两张无色能量卡发动，基本伤害为60，同时给予对手后场两只口袋妖怪各20点伤害。亡灵古树的弱点为恶×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为三张能量卡。

小鬼南瓜、度魂南瓜

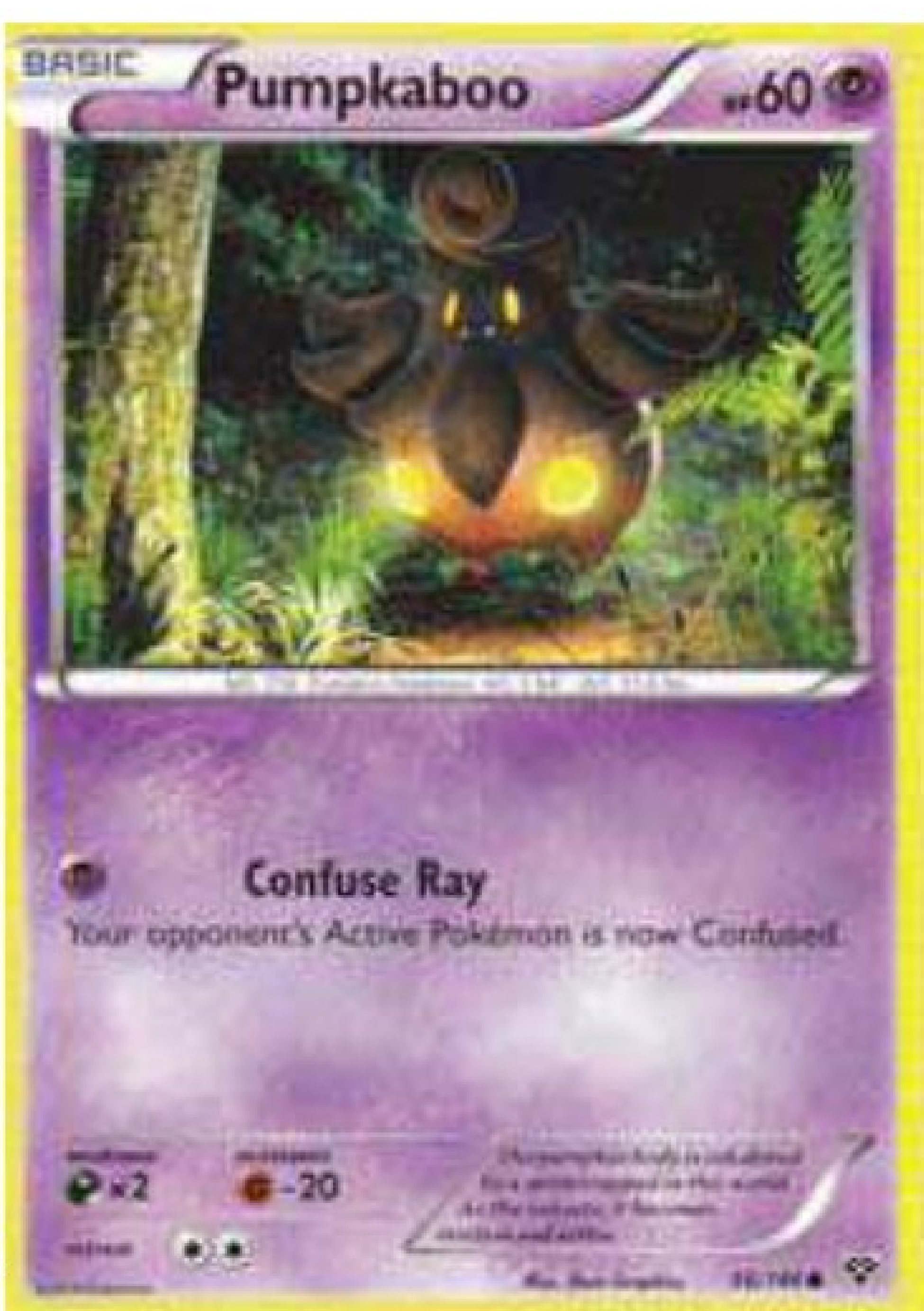
小鬼南瓜有60的HP，技能只有一个需要一张超能能量卡发动的Confuse Ray（可疑的光），使用后对手的口袋妖怪进入混乱状态。小鬼南瓜的弱点为恶×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为两张能量卡。

度魂南瓜有100的HP。第一个技能是Eerie Voice（怪诞歌声），需要一张超能能量卡发动，给予对手所有口袋妖怪各20点伤害。第二个技能师Spirit Scream（灵魂尖叫），需要两张超能能量卡发动，在双方的出战的口袋妖怪身上放置伤害指示物，直到它们的HP都剩10点。度魂南瓜的弱点为恶×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为两张能量卡。

地鼠、三地鼠

地鼠有50的HP，第一个技能是需要一张格斗能量卡发动的Mine（开采），查看对手套牌最上方的一张卡，之后让对手洗牌。第二个技能是需要一张格斗能量卡与一张无色能量卡发动的Mud-Slap（泥汤），基本伤害为20。地鼠的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

三地鼠有90的HP，第一个技能是需要一张格斗能量卡发动的Earthquake（地震），基本伤害为60，同时给予我方后









场口袋妖怪各10点伤害。第二个技能是需要一张格斗能量卡与两张无色能量卡发动的Rock Tumble（岩石击落），基本伤害为60。三地鼠的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

月亮石、太阳岩

月亮石有80的HP，第一个招式为Double Draw（二次抓牌），需要一张无色能量卡发动，使用以后抓两张牌。第二个招式为Moonblast（月光爆破），需要一张格斗能量卡与一张无色能量卡发动，基本伤害为20，在对手下回合的攻击中月亮石将减少20点伤害。月亮石的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

太阳岩有90的HP，第一个招式为Cosmic Spin（宇宙旋转），需要一张无色能量卡发动，基本伤害为10+，如果月亮石在后场，本次攻击便追加30点伤害。第二个招式为Solar Beam（阳光烈焰），需要两张格斗能量卡与一张无色能量卡发动，基本伤害为60。太阳岩的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

铁甲犀牛、铁甲暴龙、战车暴龙

铁甲犀牛有80的HP，第一个技能为需要一张格斗能量卡发动的Dig Out（挖出），基本伤害为10，丢弃我方套牌最上的一张卡片，如果是格斗能量卡便给铁甲犀牛携带上。第二个技能为需要一张格斗能量卡与两张无色能量卡发动的Horn Drill（独角钻），基本伤害为40。铁甲犀牛的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



铁甲暴龙有100的HP，第一个技能为需要一张格斗能量卡与两张无色能量卡发动的Horn Drill（独角钻），基本伤害为50。第二个招式为需要







三张格斗能量卡与一张无色能量卡发动的Mad Mountain（愤怒之山），投两次币，如果两次都是正面，便数一数铁甲暴龙身上的伤害指示物数量，并丢弃对手套牌最上方同样数量的卡片。铁甲暴龙的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



战车暴龙有160的HP！第一个技能为Rock Blast（岩石爆破），需要一张格斗能量卡发动，基本伤害为50×，计算战车暴龙身上的能量卡数量，投该数目的硬币，本次最终伤害为50乘以正面次数。第二个技能为Rock Wrecker（岩石炮），需要两张格斗能量卡与两张无色能量卡发动，基本伤害为130，本次攻击不计算弱点与抵抗力，战车暴龙下回合不能攻击。战车暴龙的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。

挟木小子、擎钢力士、双柱力王

挟木小子有70的HP，技能只有一个Pummel（痛殴），需要一张格斗能量卡与一张无色能量卡发动，基本伤害为20＋，投币，如果是正面本次攻击追加20点伤害。挟木小子的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

擎钢力士有90的HP，第一个技能也是Pummel（痛殴），需要一张格斗能量卡与一张无色能量卡发动，基本伤害为20＋，投币，如果是正面本次攻击追加20点伤害。第二个技能为Hammer Arm（力拳），需要两张格斗能量卡与一张无色能量卡发动，基本伤害为60，同时丢弃对手套牌最上方的卡片。擎钢力士的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。





双柱力王有140的HP，第一个技能是Wake-Up Slap（苏醒巴掌），需要一张格斗能量卡发动，基本伤害为30＋，如果对手的口袋妖怪在睡眠状态本次攻击便追加60点伤害，且被攻击的口袋妖怪进入清醒状态。第二个技能是Dynamic Punch（爆裂拳），需要两张格斗能量卡与一张无色能量卡发动，基本伤害为60＋，投币，如果是正面，本次攻击追加40点伤害，同时对手的口袋妖怪进入混乱状态。双柱力王的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



呼……这一辑介绍的卡片比较多，不过总算介绍完了。由于篇幅问题，笔者并没对这些卡进行评论，不过一如既往，介绍的往往都是值得使用的，咱们下辑再续聊吧！



文/马修

口袋妖怪战斗方块

3DS			
ポケモンバトルトローゼ		益智·方块	PUZ
Pokemon/Genius Sonority	日版		
2014 年 3 月 12 日	1 ~ 4 人		
800 日元	对应邂逅通信		
推荐玩家年龄：全年龄	欧版：3 月 13 日 / 美版：3 月 20 日		

大家还记得以前NDS上的一款把触摸功能完美应用在方块消除类游戏上的《口袋妖怪方块》吗？当时那款还基于第三代，而今跨越两代，基于第六代的《口袋妖怪方块》的新作也来了，时隔多年，到底会有怎么样的变化呢？来一起看看吧！

游戏开始

游戏一开始，先一路按确定（有二选一就点上面选项），便进入教学关卡，上方的皮神是野生的口袋妖怪，我们按照提示，把有圈的精灵拖到指定的方框位置即可——其实就是有三个相同的精灵图标相连，而一旦形成连锁，还可以形成威力更大的伤害。两次之后，教学关卡完成，剩下的就看我们自己了！然后又是一路确定，进入了地图画面后只能进入第一关，并且目前只有1个地方可去，而随着流程的进行，会有更多的精灵开启。而点击下屏正下方的问号，会进入带提示的教学模式，除了游戏开始时候的那个，后面还有很多包括连锁、攻击等各方面的逐步教学，可以尝试感受下。



游戏菜单

过了游戏初始后，进入游戏有两个选项和三个图标：

ひとりであそぶ	单人游戏
みんなであそぶ	多人游戏
信号图标	邂逅通信设定，选する即为开启
名片图标	个人当前的资料
X图标	消除存档，慎点，如果不慎点击请点下方选项退出。

单人游戏



单人游戏模式下，玩家要在大陆上选择关卡，在前面我们说了，一开始只有第一关，满足条件会有新的关卡增加。每个关卡下都有多个小关卡，并且每个关卡都有特定的口袋妖怪出现，除了必定出现的口袋妖怪外，还有满足一定条件后才出的隐藏口袋妖怪。而和口袋妖怪一样，关卡也不是每个都随便开启的，关卡包括基础关卡和隐藏关卡，基础关卡是直接就有或随着前一小关完成后按顺序开启的关卡，一般来说这种关卡都通过后，就会有新的大关卡开启。关于隐藏的口袋妖怪和关卡，我们后面详细说。



多人游戏

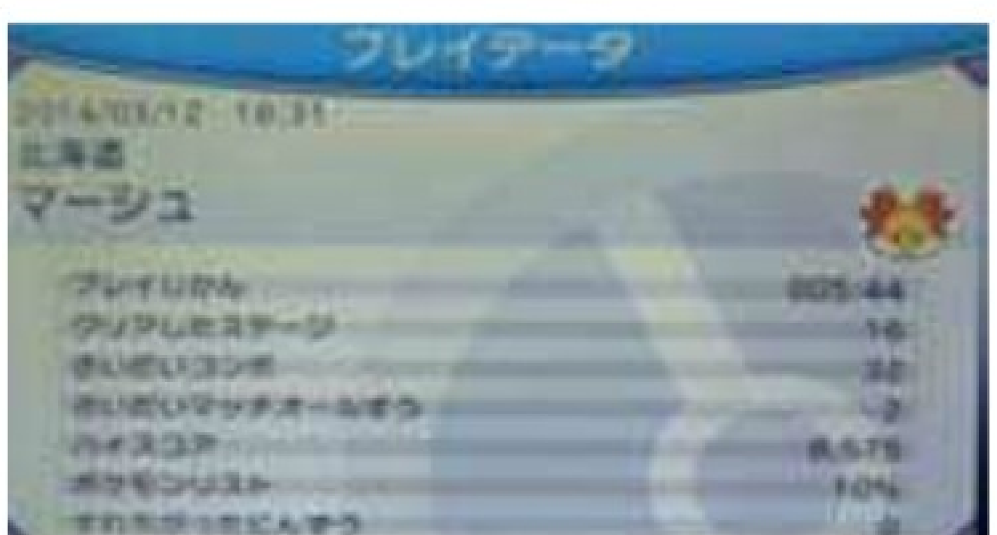
多人游戏就是大家联机，本作最多支持4人联机游戏，联机主要是进行协力攻坚，来一同对抗强敌——当然，要下载购买此游戏才可以一起玩。进入后有两个选项，第一项是自己建房间招募队友，第二项是搜寻附近正在招募队友的玩家。



▶多人协作的话，得分最高的玩家会有类似缎带的标识。

关于名片

プレイじかん	当前游戏时间，以小时分钟计
クリアしたステ−ジ	当前完成关卡数
さいだいコンボ	最大连消数，即最大连锁消除数
さいだいマッチオ−ルすう	最大连消批次，每一箱口袋妖怪为一批次
ハイスコア	挑战最高得分
ポケモンリスト	口袋妖怪列表
すれちがったにんずう	邂逅通信次数





包括现在的日期和时间、3DS注册地点、名字、登录口袋妖怪、个人游戏记录以及喜爱口袋妖怪设定。其中个人游戏记录部分对应内容如由上表：

点击下屏的“おきにいりポケモンをせってい”按钮，可以设定自己喜欢的口袋妖怪，进入后直接从图鉴里往下屏右上的框里拖动即可，设定后可以在邂逅通信中与他人交换资料。

邂逅通信

本作对应邂逅通信，当邂逅通信发生后，如果玩家之间在最喜爱口袋妖怪中登陆的为对方没有的，双方就会发生交换，交换后对方的列表图鉴汇中就会增加该精灵。特别说明一下，所谓的邂逅通信交换，交换的是数据资料而非口袋妖怪本身，所以不用担心交换后自己的口袋妖怪不见了。因此，如果有稀有的不妨在此挂着，以便服务其他擦肩而过的玩家。



▲在喜爱口袋妖怪中将达库莱登录。



▲邂逅通信后，好友的列表图鉴中增加了达库莱。

系 统 篇

用方快来捕捉口袋妖怪

捕捉系统在前作就有，前作是消除方块便会设为成功捕捉；本作则在系统上大幅改变，首先是那一堆方块在本作中都不是野生的了，而是己方的，我们的捕捉目标是上屏的那个家伙——虽然听起来颇有点群殴的意味，但真相是你自己一个对一个甚至多个口袋妖怪。那么让我们先来看下本作的界面。

右图便是战斗界面，除了这些还有其他要素——左上显示关卡，右上显示分数，框两边的槽则是己方当前的体力。右体力槽下方的小图标是暂停菜单，单人游戏时点击后，游戏暂停并出现三个选项，第一项是继续游戏，第二项是该小关重新挑战，第三项则是回到选关界面。



三消系统与攻击

“三消”指的就是那种把三个图案相同的方块连在一起后消除的方块类游戏的统称，本作也是典型的三消类方块，三个相同的连在一起就会消除——注意，只有横竖两个方向的才可以消除，五子棋那样斜方向的三个相同的是不会消除的。而一旦实现了方块消除，就可以对野生的口袋妖怪进行攻击。



▲观察哪里可以让三个相同的方块连在一起……



▲拖过去，三个相同的相连。



▲消除成功！



▲对野生的皮卡丘进行攻击。



▲打掉皮卡丘10点HP。

连锁消除

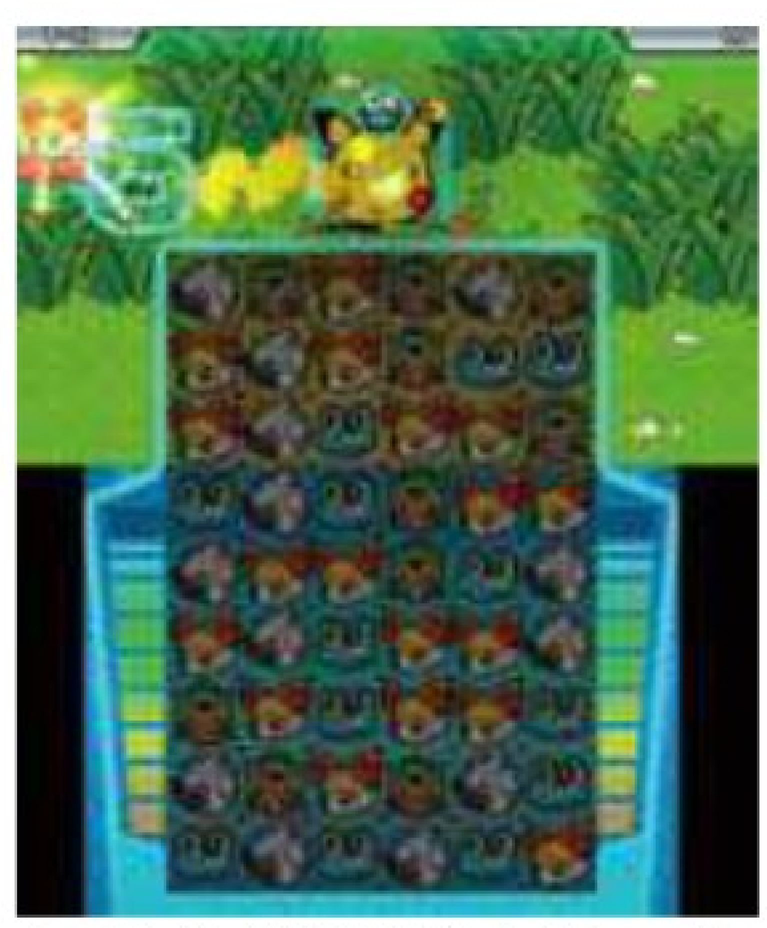
连锁消除指的是在一组方块消除后，接着又有一组或多组方块消除，这在三消方块类游戏中是得高分的关键，本作中也不例外。不过本作的连锁规则和其他三消方块游戏有所不同，首先是方块可以在大多数时候往任意方向拖动到其他地方（和该处的方块交换位置，横着竖着斜着相邻不相邻都可以）。而且在战斗刚开始倒计时以及其他组方块消除的时候也都可以拖动，从而非常方便地形成连锁消除。连锁数和得分息息相关，因此在高连锁之后，往往可以将强大的野生口袋妖怪一击收服。



▲消除。



▲2次连锁



▲5次连锁后连锁中断，对皮卡丘发动攻击



▲一击造成140分的伤害，直接捕获了野生的皮卡丘。

运气连锁

平常的消除需要最少3个同色方块或横或竖相连，然而进入特殊的“运气连锁”环节，只要是两个相同的邻接便可以消除，而这也是本作高连锁高分的关键。而进入运气连锁，只要先消除4个相同的一组，再消除3个相同的一组，便进入了运气连锁。运气连锁会一直持续到连锁结束或本批次的口袋妖怪方块全部消除完。所以当整箱消除后，一定要注意规划安排最少3个相同的相邻来维持连锁数。



▲消除4个同色方块



▲再消除3个同色方块。



▲启动运气连锁！



▲运气连锁状态下，只要两个相同的相连就会消除。





▲于是连锁数就会高得惊人！

野生口袋妖怪的攻击

在我方没有进行方块消除操作时，便进入对方攻击的倒计时，能力越强的精灵其倒计时的时间越短。其实大多数都是在玩家迟疑一下时便被攻击了，当HP槽被清空至零，战斗便告失败。而除了常规的攻击，还有干扰攻击，比如巫妖会把我方的一些方块变成巫妖，这种干扰非常常见。不仅影响我方连消，落单时会更麻烦。



▲野生皮卡丘开始攻击！



▲皮卡丘出现攻击特效



▲我方损失了体力。

强力对手的迫近攻击

有些口袋妖怪会忽然从方块框上方掉落下来，突入到我方的方块盒中直接进行攻击，这种攻击不仅伤害大，而且下落中的方块全部被清除，之前的连锁往往也会被打断，接下来也因为其占据了多个方块的位置且又居中，因此后面的难度很大。而且有的落下后的攻击不仅仅是震动方块盒，还会进行其他突进进一步破坏我方的方块。出现这种情况，一定要严阵以待哦。



▲对方突然落了下来。



▲进入到了方块盒中。



随时随地游戏的乐趣

这种三消游戏本来就很轻松，而本作的目的是收集口袋妖怪，因此每关用时并不长，非常适合在零碎时间内打发时间——说不定就能收服到隐藏的口袋妖怪了呢。

历代口袋妖怪登场，718种大集合！

本作登场的口袋妖怪收录了从《红·绿》到《X·Y》已经公来的全部718种口袋妖怪，并且多形态也有收录。除了新公布但游戏中还没法得到的2014剧场版配送的迪安茜，目前图鉴上所有的我们都可以在本作中收集到——对于收集党们来说，这无疑是一个诱惑与挑战并存的大坑，慢慢填吧！



▲现有的718种全部登场，其中泽尼亚斯、伊维塔尔和基加迪这三个《X·Y》的三大神兽作为游戏的最终BOSS出现。

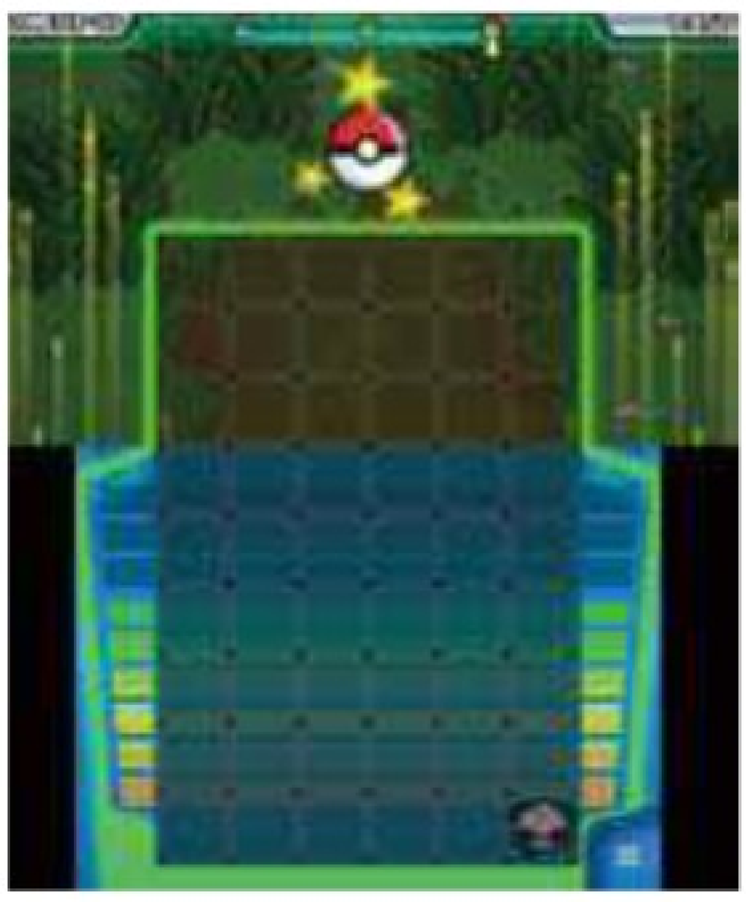
收集篇

口袋妖怪的收服

在方块消除的游戏中，当把野生口袋妖怪的血槽打空，就会成功将之收服。



▲通过方块消除攻击野生口袋妖怪。



▲当把它的体力槽打空，就自动完成了收服。

口袋妖怪列表

其实就是本作的图鉴，收服的口袋妖怪可以通过点击下屏右下的精灵球图标打开，这里列有目前收服的全部口袋妖怪以及收服率。点击口袋妖怪，除了全国图鉴编号和头像大图，头像大图右边还有资料。上栏是出没的关卡，中栏是攻击力，下栏是特性——不过并不是所有口袋妖怪都有特性，这个我们后面详细说。

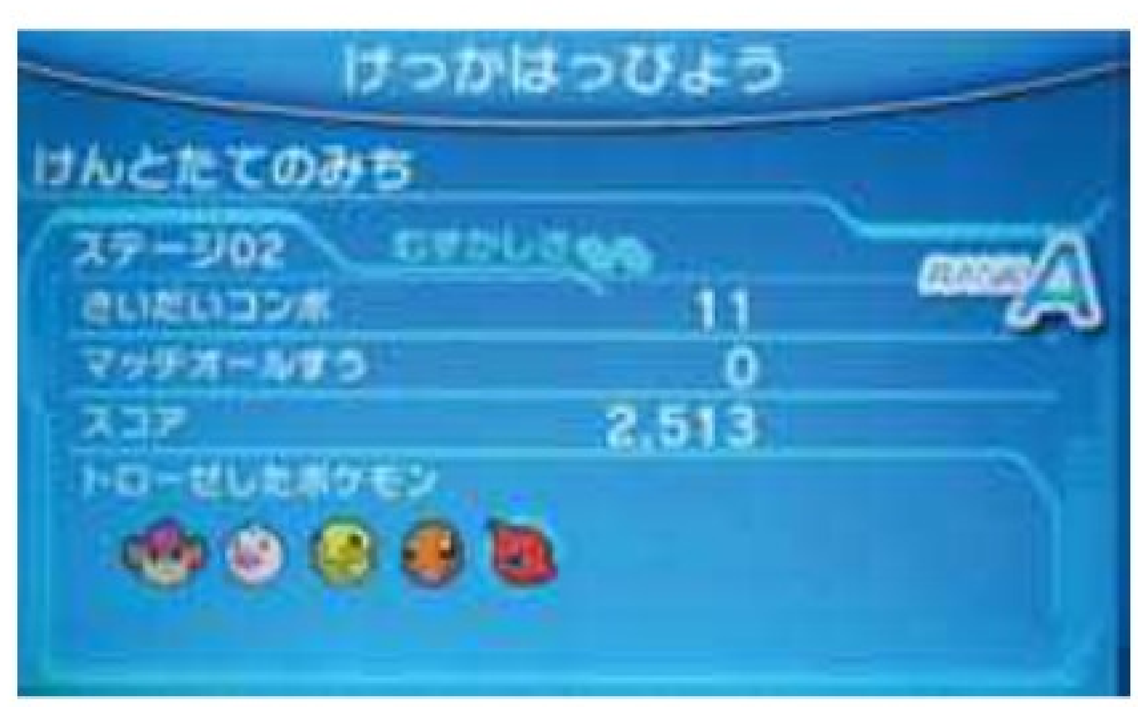
隐藏口袋妖怪与隐藏关卡

本作非常折腾玩家的一个设定，在挑战关卡中，有的口袋妖怪不达成一定条件是不会出来的，比如第一关的前3个小关，都要达成A评价最终的隐藏精灵——也就是《X・Y》御三家的第二阶进化形态才会出现。而有的则隐藏在挑战路线中，如1-4的吹粉虫后面的两个进化形态，不仅需要对吹粉虫的一战中获得高连锁高分，还要用克制它的精灵将之一击必杀，这就需要使用支援口袋妖怪了。这样的隐藏口袋妖怪非常多，大致的收服方向就是用克制的技能起始形成连锁，最终以一口气消除全批次的口袋妖怪方块为目标。还有的特殊的隐藏精灵就需要带上特殊精灵才能令其出现，比如1-6的天线鼠，需要带上皮卡丘才会出现。很多关卡的隐藏精灵都需要不同的触发条件才能出现，因此完全不必追求通关前全部收集齐，大可以等收服的口袋妖怪多了再回来慢慢收集。

除了隐藏的口袋妖怪，有些关卡也是隐藏的，需要达成一定条件才能开启。以第一大关为例，1-5需要1-1、1-2和1-3全部达成A评价才会出现，1-6则要通过将之前5关的口袋妖怪收集齐才会出现。开启思路就是尽量收集全之前关卡的口袋妖怪并把挑战关卡的评价提升到A级。

关卡评价系统

本作的一个评价系统，根据过关得分，会得到S、A、B、C四个等级的评价，开启隐藏关卡和隐藏口袋妖怪往往需要把之前关卡的评价打到A级。



口袋妖怪支援作战

在完成了3-1关卡的挑战后，就会开启口袋妖怪的支援模式，后面随着流程还会开启更多的支援位置。打开图鉴列表，其中已有的任何口袋妖怪都可以作为支援参与到以后的与野生口袋妖怪的方块大战中。方法右面的组图：

那么口袋妖怪支援作战的意义是什么呢？首先就是可以选攻击力比平常高的，比如那些BOSS比起平常盒子中出现的都要强。更重要的是可以实现属性相克，而属性相克不仅是拿高分的关键，更是让隐藏口袋妖怪出现的条件，比如1-4的吹粉虫的两个进化形态，在开启支援作战要素前是无论如何不会开启的，但如果在收服了魔尾狐后回来，用火系攻击，便可以让刺粉蛹和绚丽蝶相继出现。



▲下屏右下的精灵球图标就是图鉴。



▲如果完成了3-1关卡，进入后会发现图鉴的下屏右上多个框，可以把图鉴中任意已有的口袋妖怪拖进去，完成登录。



▲点击左下的小图标退出图鉴。



▲在以后的每场战斗中，登录的口袋妖怪都会出现在以后我方的方块盒子中。

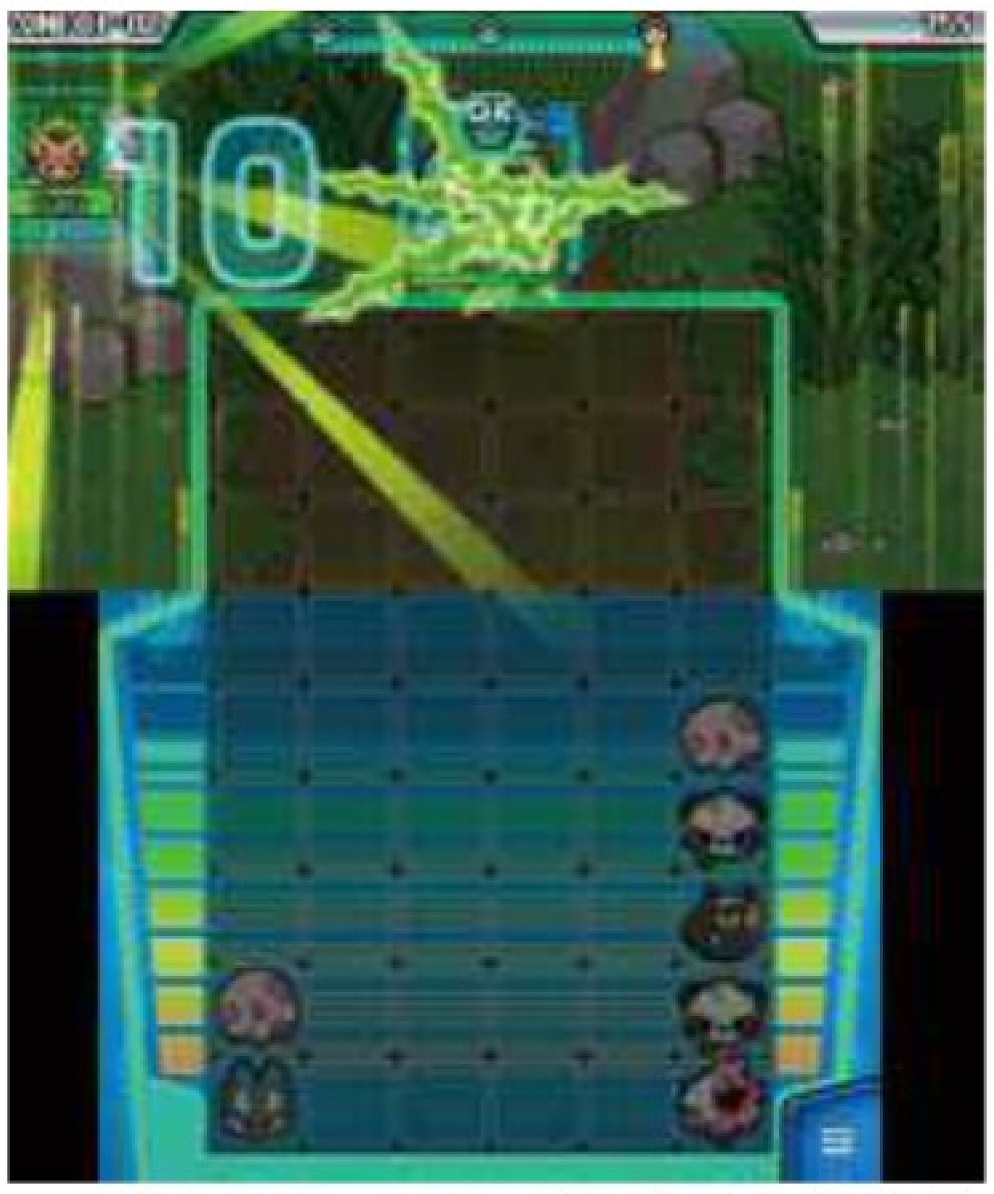
属性相克

来自于正统作品的这一经典设定也保留到了本作中，其属性克制和《X·Y》完全一样，所以大家一定要熟悉属性相克、尤其是以增加了仙属性后的《X·Y》为蓝本的本作。在属性相克的情况下，对野生口袋妖怪造成的伤害、也就是我方所得的分数会增加。不仅如此，大多数隐藏口袋妖怪的出现条件之一也是前一个口袋妖怪被相克属性所攻击。

攻击方，即是我方形成消除的口袋妖怪，该口袋妖怪的攻击必定其本系技能。值得注意的是，本作的属性划分和《X·Y》有所不同，全部口袋妖怪都只有一个属性，这个在游戏中一定要先确认好，因为这也关系到和《X·Y》完全不同的相克，比如一剑魂一家，在《X·Y》的属性是鬼+钢，用格斗系攻击无效；但在本作中，一剑魂的属性变成了钢。用格斗系攻击直接效果拔群！



▲由于对方是泡沫蛙，所以选针栗鼠作为第一组消除的方块。



▲10连消后，以草系技能攻击泡沫蛙。

这点在游戏中要多加注意。

在整个连锁攻击中，决定攻击的口袋妖怪的是第一组消除的方块，其后连锁消除的只是增加分数和属性无关，所以在开局时选择第一组消除的方块非常重要。

与相克属性的伤害加成相反，如果属性效果不佳，那么造成的伤害（也就是得分）也会非常少，鬼系、普通系这种原作中彼此完全无效的攻击在本作中虽然也会造成伤害，但也是微乎其微，所以一定要注意属性的选择，就算没有克制的，起码也别选择效果不佳的。



▶造成了490的伤害，我方也加490分。相克的属性攻击时数字上方会有特殊字样。

特性

有些口袋妖怪具备有特性，这些口袋妖怪在列表中点击时，有些会有下栏资料，也就是特性栏。口袋妖怪们的特性有





很多种，像御三家最终形态的特性是在该方块达到5个时攻击力上升，吉利蛋和粉红蛋可以为我方回复体力，草雷龙的特性为体力在一半以下时攻击力上升。下面说两个有特点的：

百变怪



百变怪在本作中的作用相当于百搭，在四消、三消以及发动运气连锁后的二消都可以与相邻一同形成消除。但是要注意，在每批次连锁消除到最后，百变怪也可能会起到把成对的方块消除掉一个的情况发生，或者在最后一个让玩家无法完成本批次的完全消除。因此注意百变怪的下落位置相当重要，如果该批次最后剩的两个完全不同，可以以让百变怪落在两个方块中间来同时消除它们。总之关于百变怪的学问很大，大家在游戏中慢慢体会吧。



▲百变怪一定要好好利用啊。

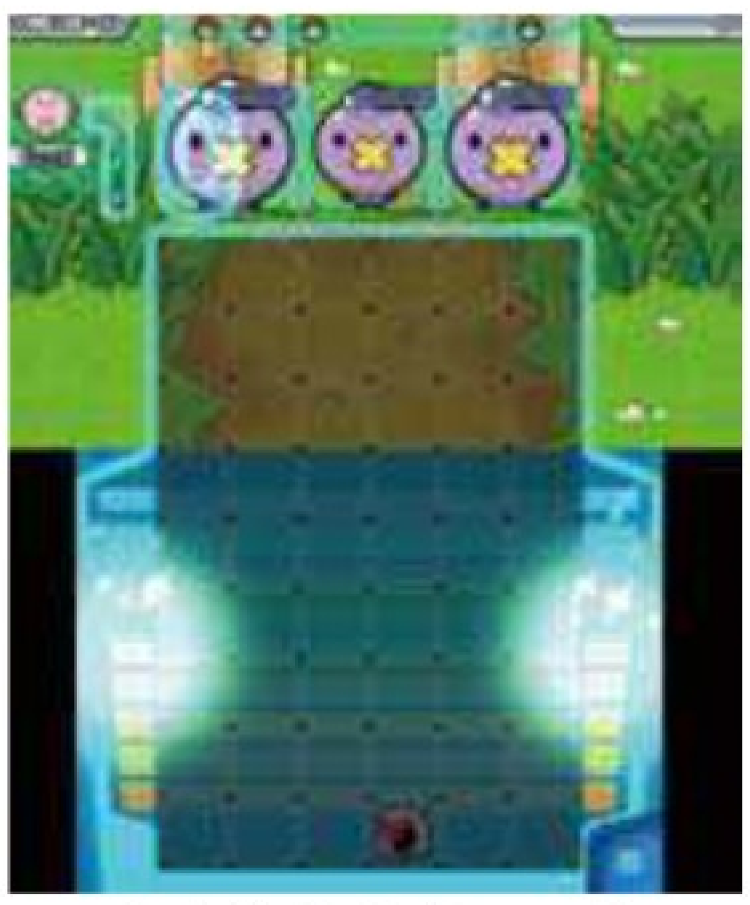
吉利蛋

作为进化形态，吉利蛋不仅攻击力达到三星，而且消除后给予野生口袋妖怪攻击的同时，还能给我方回复体力。




▲三个吉利蛋方块相连！


▲消除时有特殊的效果。


▲我方的体力得以回复。

亲密度

经常在战斗中使用某种口袋妖怪的话，和该口袋妖怪的亲密度就会提升，不仅头像小图标上会有新型图标，提升后攻击力也会得以提升。



▲亲密度提升时会有提示。


▲同样的皮卡丘面对同样的对手，亲密度提升前和提升后的伤害相差足有5点。



▲图中的胖可丁为笔者收集安侬时登录使用，使得亲密度提升，小头像图标上有心形标识。

时间关系，这次我们先在“游戏看台”里给大家大致介绍一下游戏，没能深入，但还是说一些个人的心得。这款游戏看起来非常简单，上手也极快，但是和正统系列一样，想通关简单但、又想深入的话这作同样也会满足你。各种连锁规则来实现的高连锁玩的时候会非常爽，多段甚至多批次地连锁消除、收服原本怎么也打不出的隐藏口袋妖怪……种种成就感也是极大的。尽管目前还不能联网游戏，但绝对是款非常耐玩的作品，800日元也不算贵，有爱的玩家不妨购入，一定会觉得物超所值的。以后我们也会对该作进行更深入的研究和总结，大家尽情期待！

RPG	收集育成	3DS
口袋妖怪 X·Y		
ポケットモンスター X·Y		
Pokemon/Gamefreak	日版/美版	2013年10月12日
1～4人	4800日元	对应邂逅通信等

文/马修

《口袋妖怪 X·Y》后续研究（4）



滑轮技术一览

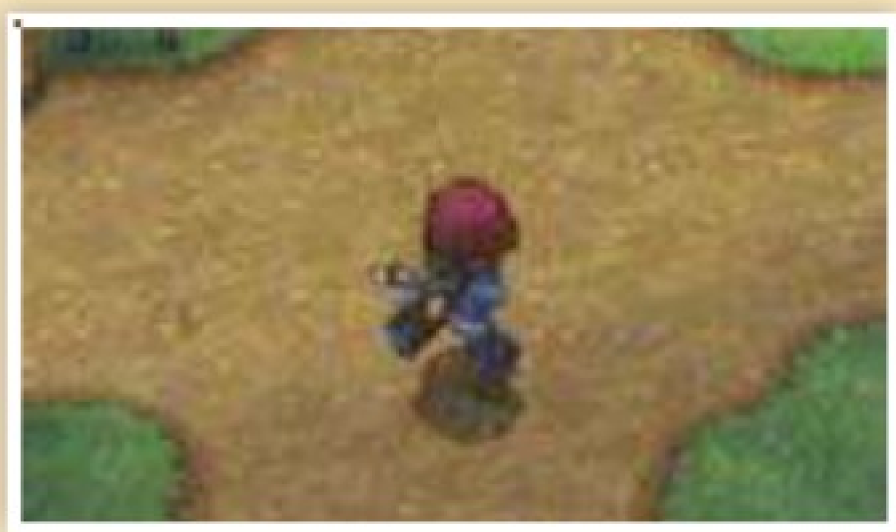
滑走

地面滑走，按滑杆时的普通状态。初期掌握。



自旋转

角色转一圈，方法是将滑杆快速转圈。初期掌握。



冲刺

对着方向连拨两下滑杆，进入快速滑行状态。初期掌握。



滑钢线

在滑行状态下跳到钢筋上滑行。初期掌握。



并行

半推滑杆时很悠闲地左右滑行。米亚雷市13号路入口右行第一个大厦一层，和滑轮者对话后学到。



回转冲刺

在滑行时将滑杆拉向反方向。初期掌握。



翻转

在冲刺滑行时跃过落差。和米亚雷市北街区顶点咖啡店门前的滑轮者对话学到。



360度

在自旋转状态下旋转身体跃过落差。在米亚雷市夏天大道回转咖啡厅和滑轮者对话学到。



都市翻转

回转冲刺中依靠惯性跃过阶段完成的高难度动作。在掌握其他技巧后去荒废旅馆的BOSS处学到。



时尚达人：购物美发指南

购买各种服饰 体验换装的乐趣



无论冒险还是对战，用装扮体现出个性

变换装扮可以体现出自己的个性。卡洛斯地区共有 6 个地方可以购买到换装所用的服饰，体验换装的乐趣。



拥有时装店的城市

白檀市	薰衣市
米亚雷市	百谷市
青叶市	映雪市

服饰种类

帽子	上衣	裤子（裙子）	连衣裙（限女性）
袜子	鞋子	包	帽子装饰

在米亚雷市的美发店（サロン·ド·ロ－ジュ）可以对发型和发色进行更改

改变了发型和发色之后，给人的印象会发生很大的变化，大家不妨都去试试吧。当时髦值上升到一定程度后，男孩子可以选择中分卷发以及女孩子可以选择单、双马尾。

发色样本

黑色	茶色	金色	橙色	黄色



发型样本

男生的发型



超短发　短发　中分　中分卷发

女生的发型


短发（无刘海）


短发（有刘海）


齐颈短发（无刘海）


齐颈短发（有刘海）


中分（无刘海）


中分（有刘海）


长发（无刘海）


长发（有刘海）


单马尾（无刘海）


单马尾（有刘海）


双马尾（无刘海）


双马尾（有刘海）



男生用的换装道具

男生用的换装道具总共有102种，其中帽子19种、上衣34种、裤子16种、袜子4种、鞋子10种、包7种、帽子装饰12种。玩家可以自由搭配这些服饰，打造出属于自己的时尚路线。

帽子

ロゴいりキャップ（黑）


贩卖场所和日期
白檀市
（每日）
价格 800
标签 蓝

ロゴいりキャップ（青）


贩卖场所和日期
青叶市
（周四、五）
价格 1800
标签 蓝

ロゴいりキャップ（赤）


贩卖场所和日期
白檀市
（每日）
价格 800
标签 橙

ロゴいりキャップ（绿）


贩卖场所和日期
青叶市
（周二、日）
价格 1800
标签 橙

帽子

なかおれハット（赤）


贩卖场所和日期
米亚雷市
（周一、四、日）
价格 80000
标签 黑

なかおれハット（グレ-）


贩卖场所和日期
米亚雷市
（周二、五）
价格 80000
标签 黑

なかおれハット（黑）


贩卖场所和日期
米亚雷市
（周三、六）
价格 80000
标签 黑

チェッカ-がらハット（黑）


贩卖场所和日期
映雪市
（周日）
价格 7800
标签 黑

帽子

ハンチング（赤）


贩卖场所和日期
最初持有
价格 –
标签 蓝

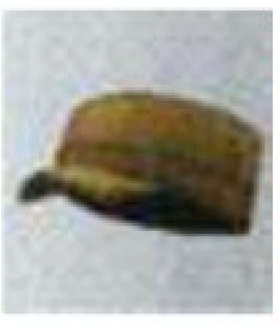
ハンチング（黑）


贩卖场所和日期
白檀市
（周一、四、五、日）
价格 3100
标签 蓝

ハンチング（オリ-ブ）


贩卖场所和日期
薰衣市
（周二、五、日）
价格 6200
标签 蓝

ハンチング（ベ-ジュ）


贩卖场所和日期
白檀市
（周二、三、六）
价格 3100
标签 蓝

帽子

ニットぼう（白）

販卖场所和日期：百谷市（周一、五、六）
价格：6200
标签：蓝

ニットぼう（黑）

販卖场所和日期：白檀市（周二、四、六）
价格：3100
标签：蓝

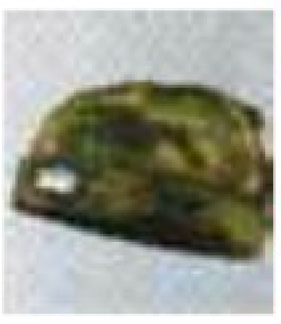
ニットぼう（オレンジ）

販卖场所和日期：白檀市（周一、三、五、日）
价格：800
标签：橙

ニットぼう（紫）

販卖场所和日期：百谷市（周四、日）
价格：6200
标签：橙

帽子

サファリがらニットぼう（オリ-ブ）

販卖场所和日期：白檀市（周一、二、五、六）
价格：800
标签：橙

サファリがらニットぼう（水色）

販卖场所和日期：白檀市（周三、四、日）
价格：800
标签：橙

バンブ-つきハット（白）

販卖场所和日期：黄楠市的女性处入手
价格：–
标签：虹

上衣

フルジップジャケット（青）

販卖场所和日期：最初持有
价格：–
标签：蓝

上衣

フルジップジャケット（赤）

販卖场所和日期：青叶市（周一、三、五）
价格：2900
标签：蓝

フルジップジャケット（绿）

販卖场所和日期：青叶市（周二、四、六、日）
价格：2900
标签：蓝

フルジップジャケット（黑）

販卖场所和日期：百谷市（周一、四）
价格：8800
标签：蓝

フルジップジャケット（绀）

販卖场所和日期：百谷市（周二、五、日）
价格：8800
标签：蓝

上衣

フルジップジャケット（オレンジ）

販卖场所和日期：百谷市（周三、六）
价格：8800
标签：蓝

ダウンジャケット（黑）

販卖场所和日期：米亚雷市（每日）
价格：120000
标签：蓝

ダウンジャケット（赤）

販卖场所和日期：百谷市（每日）
价格：15000
标签：蓝

ダウンジャケット（水色）

販卖场所和日期：百谷市（每日）
价格：15000
标签：橙

上衣

カラフルボ-ダ-シャツ（紫）

販卖场所和日期：薰衣市（周一、二）
价格：6400
标签：蓝

カラフルボ-ダ-シャツ（赤）

販卖场所和日期：薰衣市（周三、四）
价格：6400
标签：橙

カラフルボ-ダ-シャツ（水色）

販卖场所和日期：薰衣市（周五、六）
价格：6400
标签：橙

カラフルボ-ダ-シャツ（薄ピンク）

販卖场所和日期：薰衣市（周日）
价格：6400
标签：橙

上衣

チェックがらシャツ（赤）

販卖场所和日期：米亚雷市（周一、三、五、日）
价格：120000
标签：黑

チェックがらシャツ（グレ-）

販卖场所和日期：米亚雷市（周二、四、六）
价格：120000
标签：黑

ジップつきシャツ（黑）

販卖场所和日期：米亚雷市（周一、二、五、六）
价格：100000
标签：蓝

ジップつきシャツ（白）

販卖场所和日期：米亚雷市（周三、四、日）
价格：100000
标签：蓝

上衣

フ-ドつきパ-カ（オリ-ブ）

販卖场所和日期：映雪市（周一、四）
价格：4800
标签：蓝

フ-ドつきパ-カ（水色）

販卖场所和日期：映雪市（周二、五）
价格：4800
标签：橙

フ-ドつきパ-カ（黄色）

販卖场所和日期：映雪市（周三、六、日）
价格：4800
标签：橙

VネックTシャツ（黑）

販卖场所和日期：薰衣市（周一、三、五、日）
价格：5800
标签：蓝

上衣

VネックTシャツ（白）

販卖场所和日期：薰衣市（周二、四）
价格：5800
标签：蓝

VネックTシャツ（ピンク）

販卖场所和日期：薰衣市（周一、二、三、六、日）
价格：5800
标签：橙

VネックTシャツ（水色）

販卖场所和日期：薰衣市（周四、五、六）
价格：5800
标签：橙

センタ-ロゴTシャツ（白）

販卖场所和日期：最初持有
价格：–
标签：橙

上衣

センタ-ロゴTシャツ（オレンジ）



販卖场所和日期：青叶市（周一、五）
价格 2100
标签 橙

センタ-ロゴTシャツ（绿）



販卖场所和日期：青叶市（周二、六）
价格 2100
标签 橙

センタ-ロゴTシャツ（青）



販卖场所和日期：青叶市（周三、日）
价格 2100
标签 橙

センタ-ロゴTシャツ（黄色）



販卖场所和日期：青叶市（周四）
价格 2100
标签 橙

上衣

ペイントTシャツ（黑）



販卖场所和日期：映雪市（每日）
价格 4200
标签 橙

ペイントTシャツ（赤）



販卖场所和日期：映雪市（周一、三、五、六）
价格 4200
标签 橙

ペイントTシャツ（紫）



販卖场所和日期：映雪市（周二、四、日）
价格 4200
标签 橙

おうじゃのTシャツ（赤）



販卖场所和日期：青叶市（周一、二、三、四、五）
价格 12800
标签 橙

上衣

おそろいTシャツ（黑）



販卖场所和日期：青叶市（周六、日）
价格 12800
标签 橙

裤子

チノパンツ（黑）



販卖场所和日期：映雪市（每日）
价格 8200
标签 蓝

チノパンツ（ベ-ジュ）



販卖场所和日期：映雪市（每日）
价格 8200
标签 蓝

チェックがらパンツ（赤）



販卖场所和日期：米亚雷市（每日）
价格 180000
标签 黑

裤子

チェックがらパンツ（グレ-）



販卖场所和日期：米亚雷市（周一、二、四、五、六）
价格 180000
标签 黑

ロ-ルアップジ-ンズ（青）



販卖场所和日期：百谷市（周一、三、四、六）
价格 10500
标签 蓝

ダメ-ジジ-ンズ（水色）



販卖场所和日期：百谷市（每日）
价格 10500
标签 蓝

コ-ティングパンツ（黑）



販卖场所和日期：米亚雷市（周一、三、五、日）
价格 180000
标签 黑

裤子

ショ-トカ-ゴパンツ（黑）



販卖场所和日期：百谷市（周二、五、日）
价格 10500
标签 蓝

ショ-トカ-ゴパンツ（オリ-ブ）



販卖场所和日期：青叶市（周一、二、三、四、五、日）
价格 2900
标签 蓝

ショ-トカ-ゴパンツ（紫）



販卖场所和日期：青叶市（周二、四、六、日）
价格 2900
标签 橙

スキニ-ジ-ンズ（青）



販卖场所和日期：最初持有
价格 –
标签 蓝

裤子

スキニ-ジ-ンズ（茶色）



販卖场所和日期：最初持有
价格 –
标签 蓝

スキニ-ジ-ンズ（ベ-ジュ）



販卖场所和日期：薰衣市（每日）
价格 10500
标签 蓝

スキニ-ジ-ンズ（赤）



販卖场所和日期：薰衣市（每日）
价格 10500
标签 蓝

サファリがらパンツ（绿）



販卖场所和日期：映雪市（周三、六、日）
价格 6800
标签 橙

裤子

サファリがらパンツ（グレ-）



販卖场所和日期：映雪市（周二、五）
价格 6800
标签 橙

袜子

くるぶしソックス（黑）



販卖场所和日期：最初持有
价格 –
标签 –

くるぶしソックス（赤）



販卖场所和日期：青叶市（周二、四、六、日）
价格 900
标签 –

くるぶしソックス（绿）



販卖场所和日期：百谷市（周二、五、日）
价格 900
标签 –

袜子

くるぶしソックス（紫）



販卖场所和日期：青叶市（周一、二、三、四、五、日）
价格 900
标签 –

鞋子

ショ-トブ-ツ（黑）



販卖场所和日期：最初持有
价格 –
标签 蓝

ショ-トブ-ツ（赤）



販卖场所和日期：薰衣市（每日）
价格 10500
标签 蓝

ショ-トブ-ツ（茶色）



販卖场所和日期：薰衣市（每日）
价格 10500
标签 蓝

鞋子

ロ-ファ-（茶色）

贩卖场所和日期 米亚雷市（周一、二、三、五、六、日）
价格 80000
标签 黑

ロ-ファ-（黑）

贩卖场所和日期 米亚雷市（每日）
价格 80000
标签 黑

スニ-カ-（黑）

贩卖场所和日期 百谷市（每日）
价格 10500
标签 蓝

スニ-カ-（白）

贩卖场所和日期 百谷市（每日）
价格 10500
标签 蓝

鞋子

スニ-カ-（赤）

贩卖场所和日期 青叶市（每日）
价格 3200
标签 橙

スニ-カ-（青）

贩卖场所和日期 映雪市（每日）
价格 6400
标签 橙

スニ-カ-（黄色）

贩卖场所和日期 映雪市（周一、二、四、五、日）
价格 6400
标签 橙

包

ツ-トンカラ-バッグ（黑）

贩卖场所和日期 最初持有
价格 –
标签 蓝

包

ツ-トンカラ-バッグ（赤）

贩卖场所和日期 青叶市（每日）
价格 2900
标签 蓝

ツ-トンカラ-バッグ（オリ-ブ）

贩卖场所和日期 薰衣市（每日）
价格 9800
标签 蓝

ツ-トンカラ-バッグ（水色）

贩卖场所和日期 百谷市（每日）
价格 9800
标签 橙

ツ-トンカラ-バッグ（オレンジ）

贩卖场所和日期 映雪市（每日）
价格 9800
标签 橙

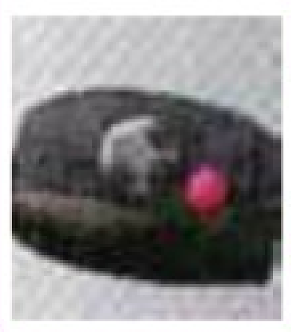
包

コ-ティングジップバッグ（黑）

贩卖场所和日期 米亚雷市（周一、二、三、日）
价格 100000
标签 黑

コ-ティングジップバッグ（茶色）

贩卖场所和日期 米亚雷市（周四、五、六）
价格 100000
标签 黑

カラフルボタンピンズ（グレ-）

贩卖场所和日期 白檀市（每日）
价格 500
标签 –

カラフルボタンピンズ（ピンク）

贩卖场所和日期 白檀市（每日）
价格 500
标签 –

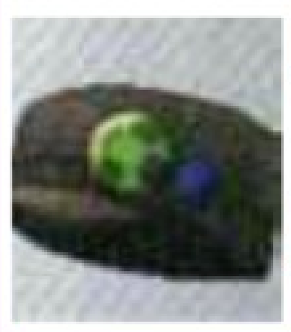
帽子装饰

カラフルボタンピンズ（紫）

贩卖场所和日期 白檀市（每日）
价格 500
标签 –

カラフルボタンピンズ（黄色）

贩卖场所和日期 映雪市（周日）
价格 2800
标签 –

カラフルボタンピンズ（绿）

贩卖场所和日期 白檀市（每日）
价格 500
标签 –

ワイドフレ-ムサングラス（黑）

贩卖场所和日期 最初持有
价格 –
标签 –

帽子装饰

ワイドフレ-ムサングラス（黄色）

贩卖场所和日期 米亚雷市（周三、六）
价格 40000
标签 –

ワイドフレ-ムサングラス（赤）

贩卖场所和日期 米亚雷市（周二、五）
价格 40000
标签 –

ワイドフレ-ムサングラス（白）

贩卖场所和日期 米亚雷市（周一、四、日）
价格 40000
标签 –

はねかざり（黑）

贩卖场所和日期 薰衣市（周二、五、日）
价格 2800
标签 –

帽子装饰

はねかざり（赤）

贩卖场所和日期 白檀市（周一、四、五、日）
价格 1400
标签 –

はねかざり（绿）

贩卖场所和日期 白檀市（周二、三、六）
价格 1400
标签 –





女生用的换装道具

女生用的换装道具总共有205种，其中帽子27种、上衣34种、裤子（裙子）44种、连衣裙10种、袜子26种、鞋子24种、包16种、帽子装饰24种。玩家可以根据自己的风格自由搭配。

帽子

カノチェ（黑）

贩卖场所和日期：米亚雷市（周一）
价格：40000
标签：灰黄

カノチェ（白）

贩卖场所和日期：米亚雷市（周日）
价格：40000
标签：灰黄

カノチェ（グレ-）

贩卖场所和日期：米亚雷市（周三、五）
价格：40000
标签：灰黄

カノチェ（绀）

贩卖场所和日期：白檀市（周一、三、五、日）
价格：800
标签：灰黄

帽子

カノチェ（茶色）

贩卖场所和日期：白檀市（周二、四、六）
价格：2400
标签：灰黄

カノチェ（ピンク）

贩卖场所和日期：最初持有
价格：–
标签：红

カノチェ（薄ピンク）

贩卖场所和日期：白檀市（周三、四、五）
价格：800
标签：红

カノチェ（べ-ジュ）

贩卖场所和日期：映雪市（周一）
价格：5200
标签：红

帽子

カノチェ（水色）

贩卖场所和日期：白檀市（周一、二、六、日）
价格：800
标签：红

ストロ-ハット（赤）

贩卖场所和日期：薰衣市（周三）
价格：1600
标签：蓝

ストロ-ハット（青）

贩卖场所和日期：薰衣市（周五）
价格：1600
标签：蓝

カラフルキャップ（水色）

贩卖场所和日期：青叶市（周一、日）
价格：1700
标签：蓝

帽子

カラフルキャップ（黄色）

贩卖场所和日期：青叶市（周二）
价格：1700
标签：蓝

カラフルキャップ（绿）

贩卖场所和日期：青叶市（周三）
价格：1700
标签：蓝

ロゴいりキャップ（ピンク）

贩卖场所和日期：白檀市（周一、四、五）
价格：1600
标签：蓝

ロゴいりキャップ（黑）

贩卖场所和日期：白檀市（周二、三、六、日）
价格：1600
标签：蓝

帽子

キャスケット（青）

贩卖场所和日期：映雪市（周三、六）
价格：6200
标签：灰黄

キャスケット（白）

贩卖场所和日期：白檀市（周三、四、日）
价格：800
标签：灰黄

キャスケット（べ-ジュ）

贩卖场所和日期：白檀市（周一、二、五、六）
价格：3100
标签：灰黄

エスニックキャスケット（茶色）

贩卖场所和日期：薰衣市（周二）
价格：4800
标签：灰

帽子

エスニックキャスケット（紫）

贩卖场所和日期：薰衣市（周四、日）
价格：4800
标签：灰

なかおれハット（白）

贩卖场所和日期：米亚雷市（周二、四）
价格：100000
标签：黑

なかおれハット（茶色）

贩卖场所和日期：米亚雷市（周六）
价格：100000
标签：黑

なかおれハット（赤）

贩卖场所和日期：白檀市（周三、四）
价格：800
标签：黑

帽子

なかおれハット（黄色）

贩卖场所和日期：白檀市（周一、六）
价格：2100
标签：灰黄

なかおれハット（绿）

贩卖场所和日期：白檀市（周二、五、日）
价格：2600
标签：灰黄

なかおれハット（紫）

贩卖场所和日期：映雪市（周四、日）
价格：6400
标签：粉红

上衣

フリルキャミソ-ル（薄ピンク）

贩卖场所和日期：百谷市（周二、四、六）
价格：2900
标签：红

上衣

フリルキャミソ-ル（水色）

贩卖场所和日期
百谷市（周三、四、五）
价格 2900
标签 红

フリルキャミソ-ル（黄色）

贩卖场所和日期
百谷市（周一、三、日）
价格 2900
标签 红

フリルタンクトップ（黑）

贩卖场所和日期
映雪市（周一、五、六、日）
价格 8200
标签 灰黄

ボ-ダ-タンクトップ（黑）

贩卖场所和日期
青叶市（周一、六）
价格 1800
标签 蓝

上衣

ボ-ダ-タンクトップ（青）

贩卖场所和日期
青叶市（周二、日）
价格 1800
标签 蓝

ボ-ダ-タンクトップ（ピンク）

贩卖场所和日期
青叶市（周三）
价格 1800
标签 蓝

ミニキャミソ-ル（水色）

贩卖场所和日期
青叶市（周四）
价格 2100
标签 蓝

ミニキャミソ-ル（オレンジ）

贩卖场所和日期
青叶市（周五）
价格 2100
标签 蓝

上衣

ノ-スリ-ブニット（黑）

贩卖场所和日期
映雪市（周一、三）
价格 8900
标签 灰黄

ノ-スリ-ブニット（白）

贩卖场所和日期
映雪市（周二、四）
价格 8900
标签 灰黄

マイクロたけパ-カ-（赤）

贩卖场所和日期
青叶市（周一、五）
价格 2400
标签 蓝

マイクロたけパ-カ-（ピンク）

贩卖场所和日期
青叶市（周四、日）
价格 2400
标签 蓝

上衣

マイクロたけパ-カ-（黄绿）

贩卖场所和日期
青叶市（周三）
价格 2400
标签 蓝

マイクロたけパ-カ-（青）

贩卖场所和日期
青叶市（周二、六）
价格 2400
标签 蓝

リボンタイつきブラウス（赤）

贩卖场所和日期
米亚雷市（周二、四、五、日）
价格 100000
标签 黑

リボンタイつきブラウス（グレ-）

贩卖场所和日期
米亚雷市（周一、三、六）
价格 100000
标签 黑

上衣

リボンつきプルオ-バ-（茶色）

贩卖场所和日期
百谷市（周五、六）
价格 7800
标签 灰黄

リボンつきプルオ-バ-（薄ピンク）

贩卖场所和日期
薰衣市（周二、六）
价格 5400
标签 红

リボンつきプルオ-バ-（黄色）

贩卖场所和日期
薰衣市（周三、五）
价格 5400
标签 红

リボンつきプルオ-バ-（紫）

贩卖场所和日期
薰衣市（周一、四、日）
价格 5400
标签 灰

上衣

エスニックカットソ-（黄绿）

贩卖场所和日期
薰衣市（周二、四、六）
价格 5200
标签 灰

エスニックカットソ-（オレンジ）

贩卖场所和日期
薰衣市（周一、三、五、日）
价格 5200
标签 灰

スト-ルつきカットソ-（黄色）

贩卖场所和日期
映雪市（周二、六）
价格 8400
标签 粉红

スト-ルつきカットソ-（薄ピンク）

贩卖场所和日期
映雪市（周四、日）
价格 8400
标签 粉红

上衣

スト-ルつきカットソ-（紫）

贩卖场所和日期
映雪市（周三、五）
价格 8400
标签 粉红

ハデスト-ルカットソ-（ピンク）

贩卖场所和日期
百谷市（周一、二、日）
价格 2900
标签 红

ネクタイつきシャツ（グレ-）

贩卖场所和日期
米亚雷市（周一、六）
价格 120000
标签 黑

ネクタイつきシャツ（绿）

贩卖场所和日期
米亚雷市（周二、四）
价格 120000
标签 黑

上衣

ネクタイつきシャツ（青）

贩卖场所和日期
米亚雷市（周三、五、日）
价格 120000
标签 黑

ボ-ルロゴTシャツ（水色）

贩卖场所和日期
青叶市（周一、四）
价格 2100
标签 蓝

ボ-ルロゴTシャツ（紫）

贩卖场所和日期
青叶市（周二、五）
价格 2100
标签 蓝

ボ-ルロゴTシャツ（黄色）

贩卖场所和日期
青叶市（周三、六、日）
价格 2100
标签 蓝

上衣

ボ-ルロゴTシャツ（绿）



贩卖场所和日期
最初持有
0
价格 –
标签 蓝

裤子（裙子）

デニムミニスカ-ト（青）



贩卖场所和日期
映雪市
（周一）
价格 6200
标签 灰黄

デニムミニスカ-ト（オリ-ブ）



贩卖场所和日期
映雪市
（周二、六）
价格 6200
标签 灰黄

デニムミニスカ-ト（黑）



贩卖场所和日期
映雪市
（周三）
价格 6200
标签 灰黄

裤子（裙子）

すそフリルスカ-ト（オレンジ）



贩卖场所和日期
百谷市
（周一）
价格 3000
标签 红

すそフリルスカ-ト（赤）



贩卖场所和日期
百谷市
（周二）
价格 3000
标签 红

スキニ-ジ-ンズ（水色）



贩卖场所和日期
最初持有
0
价格 –
标签 灰黄

スキニ-ジ-ンズ（白）



贩卖场所和日期
映雪市
（周一）
价格 10500
标签 灰黄

裤子（裙子）

スキニ-ジ-ンズ（オリ-ブ）



贩卖场所和日期
映雪市
（周三）
价格 10500
标签 灰黄

スキニ-ジ-ンズ（青）



贩卖场所和日期
青叶市
（周二、三、六、日）
价格 5800
标签 灰黄

スキニ-ジ-ンズ（ベ-ジュ）



贩卖场所和日期
映雪市
（周五、六、日）
价格 10500
标签 灰黄

スキニ-ジ-ンズ（黑）



贩卖场所和日期
映雪市
（周四）
价格 10500
标签 灰黄

裤子（裙子）

スキニ-ジ-ンズ（赤）



贩卖场所和日期
映雪市
（周二）
价格 10500
标签 灰黄

ダメ-ジスキニ-ジ-ンズ（青）



贩卖场所和日期
青叶市
（周一、二、三、五）
价格 3000
标签 灰黄

ツ-トンカラ-ジ-ンズ（青）



贩卖场所和日期
青叶市
（周一、五）
价格 2900
标签 蓝

ツ-トンカラ-ジ-ンズ（黄色）



贩卖场所和日期
青叶市
（周二、六）
价格 2900
标签 蓝

裤子（裙子）

ツ-トンカラ-ジ-ンズ（赤）



贩卖场所和日期
青叶市
（周三）
价格 2900
标签 蓝

ツ-トンカラ-ジ-ンズ（黄绿）



贩卖场所和日期
青叶市
（周四、日）
价格 2900
标签 蓝

ボ-ルドラインパンツ（グレ-）



贩卖场所和日期
米亚雷市
（周一、六）
价格 180000
标签 黑

ボ-ルドラインパンツ（绿）



贩卖场所和日期
米亚雷市
（周二、四）
价格 180000
标签 黑

裤子（裙子）

ボ-ルドラインパンツ（青）



贩卖场所和日期
米亚雷市
（周三、五、日）
价格 180000
标签 黑

プリ-ツスカ-ト（黑）



贩卖场所和日期
米亚雷市
（周三）
价格 80000
标签 灰黄

プリ-ツスカ-ト（白）



贩卖场所和日期
米亚雷市
（周四）
价格 80000
标签 灰黄

プリ-ツスカ-ト（赤）



贩卖场所和日期
米亚雷市
（周五）
价格 80000
标签 灰黄

裤子（裙子）

プリ-ツスカ-ト（青）



贩卖场所和日期
米亚雷市
（周六）
价格 80000
标签 灰黄

スイ-トプリ-ツスカ-ト（ピンク）



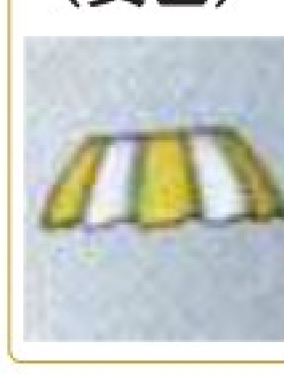
贩卖场所和日期
薰衣市
（周三）
价格 6600
标签 红

スイ-トプリ-ツスカ-ト（水色）



贩卖场所和日期
薰衣市
（周五）
价格 6600
标签 红

スイ-トプリ-ツスカ-ト（黄色）



贩卖场所和日期
薰衣市
（周六）
价格 6600
标签 红

裤子（裙子）

チェックプリ-ツスカ-ト（グレ-）



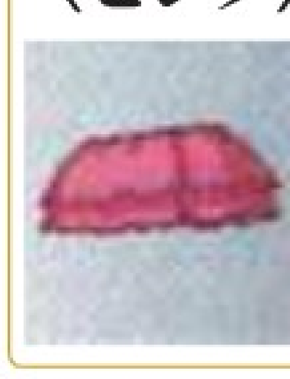
贩卖场所和日期
米亚雷市
（周一）
价格 120000
标签 黑

チェックプリ-ツスカ-ト（赤）



贩卖场所和日期
米亚雷市
（周二、日）
价格 120000
标签 黑

フリルティア-ドスカ-ト（ピンク）



贩卖场所和日期
百谷市
（周三、日）
价格 3200
标签 红

フリルティア-ドスカ-ト（黄色）

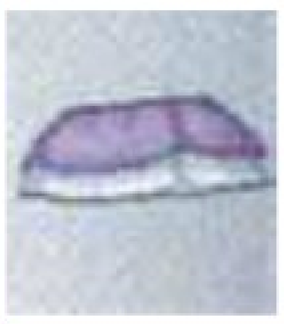


贩卖场所和日期
百谷市
（周四）
价格 3200
标签 红

裤子（裙子）

フリルティア-ドスカ-ト（白）

贩卖场所和日期：百谷市（周五、六）
价格 3200
标签 红

サテンティア-ドスカ-ト（紫）

贩卖场所和日期：薰衣市（周一、四、日）
价格 6200
标签 粉红

サテンティア-ドスカ-ト（白）

贩卖场所和日期：薰衣市（周二）
价格 6200
标签 粉红

デニムショ-トパンツ（グレ-）

贩卖场所和日期：百谷市（周一、二、日）
价格 3200
标签 灰黄

裤子（裙子）

デニムショ-トパンツ（水色）

贩卖场所和日期：百谷市（周四、六）
价格 3200
标签 灰黄

デニムショ-トパンツ（茶色）

贩卖场所和日期：映雪市（周四、日）
价格 6400
标签 灰黄

デニムショ-トパンツ（白）

贩卖场所和日期：百谷市（周三、五）
价格 3200
标签 灰黄

デニムショ-トパンツ（黑）

贩卖场所和日期：映雪市（周五）
价格 6400
标签 灰黄

裤子（裙子）

デニムショ-トパンツ（ピンク）

贩卖场所和日期：青叶市（周一、四、六）
价格 2400
标签 蓝

デニムショ-トパンツ（オレンジ）

贩卖场所和日期：青叶市（周日）
价格 2400
标签 蓝

ダメ-ジショ-トパンツ（青）

贩卖场所和日期：青叶市（周四、五）
价格 2700
标签 灰黄

クロスステッチパンツ（オリ-ブ）

贩卖场所和日期：薰衣市（周一、三、五、日）
价格 6200
标签 灰

裤子（裙子）

クロスステッチパンツ（茶色）

贩卖场所和日期：薰衣市（周二、四、六）
价格 6200
标签 灰

连衣裙（限女性）

ガ-ルズコ-トワンピ-ス（ピンク）

贩卖场所和日期：薰衣市（每日）
价格 8400
标签 红

ダブルコ-トワンピ-ス（绀）

贩卖场所和日期：映雪市（周一、六）
价格 24000
标签 黑

トレンチコ-トコ-トワンピ-ス（ベ-ジュ）

贩卖场所和日期：米亚雷市（周一、三、五、日）
价格 300000
标签 黑

连衣裙（限女性）

トレンチコ-トコ-トワンピ-ス（黑）

贩卖场所和日期：米亚雷市（周二、四、六）
价格 300000
标签 黑

スイ-ツドレス（薄ピンク）

贩卖场所和日期：黄楠市的女性处入手
价格 –
标签 虹

レ-スフリルワンピ-ス（薄ピンク）

贩卖场所和日期：百谷市（周一、三、五、日）
价格 4200
标签 红

ラメボレロワンピ-ス（ピンク）

贩卖场所和日期：百谷市（周二、四、六）
价格 4200
标签 红

连衣裙（限女性）

ミニブラックドレス（黑）

贩卖场所和日期：映雪市（周二、五、日）
价格 14000
标签 灰黄

ハイウエストアンサンブル（黑）

贩卖场所和日期：最初持有
价格 –
标签 黑

ハイウエストアンサンブル（白）

贩卖场所和日期：映雪市（周三、四）
价格 10200
标签 黑

袜子

ハイソックス（黑）

贩卖场所和日期：米亚雷市（周一、四）
价格 800
标签 –

袜子

ハイソックス（白）

贩卖场所和日期：米亚雷市（周二、三、日）
价格 800
标签 –

ハイソックス（赤）

贩卖场所和日期：青叶市（周六）
价格 800
标签 –

ハイソックス（青）

贩卖场所和日期：青叶市（周一、四）
价格 800
标签 –

ハイソックス（绿）

贩卖场所和日期：青叶市（周日）
价格 800
标签 –

袜子

ハイソックス（ピンク）

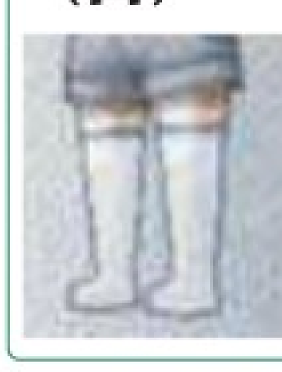
贩卖场所和日期：薰衣市（每日）
价格 800
标签 –

ハイソックス（黄色）

贩卖场所和日期：薰衣市（周二）
价格 800
标签 –

オ-バ-ニ-ソックス（黑）

贩卖场所和日期：最初持有
价格 –
标签 –

オ-バ-ニ-ソックス（白）

贩卖场所和日期：米亚雷市（周五、六）
价格 800
标签 –

袜子

オ-バ-ニ-ソックス（绿）



贩卖场所和日期：百谷市（周一）
价格 800
标签 –

オ-バ-ニ-ソックス（グレ-）



贩卖场所和日期：映雪市（周一、二、六）
价格 800
标签 –

オ-バ-ニ-ソックス（ピンク）



贩卖场所和日期：百谷市（周一、三、四、五、日）
价格 800
标签 –

オ-バ-ニ-ソックス（赤）



贩卖场所和日期：薰衣市（周六）
价格 800
标签 –

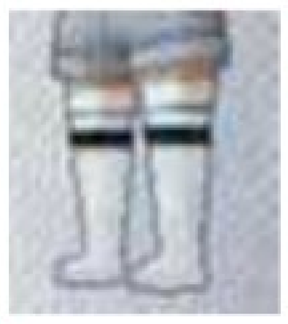
袜子

オ-バ-ニ-ソックス（茶色）



贩卖场所和日期：百谷市（周三、五、日）
价格 800
标签 –

1ラインオ-バ-ニ-（白）



贩卖场所和日期：米亚雷市（每日）
价格 2500
标签 –

ボ-ダ-オ-バ-ニ-（黑）



贩卖场所和日期：百谷市（周二、四、六）
价格 1800
标签 –

ボ-ダ-オ-バ-ニ-（薄ピンク）



贩卖场所和日期：百谷市（周二）
价格 1800
标签 –

袜子

パンクオ-バ-ニ-（黑）



贩卖场所和日期：百谷市（周一、二、日）
价格 1800
标签 –

サファリがらオ-バ-ニ-（茶色）



贩卖场所和日期：薰衣市（每日）
价格 1800
标签 –

レギンス（黑）



贩卖场所和日期：青叶市（周四、五）
价格 1000
标签 –

タイツ（黑）



贩卖场所和日期：映雪市（周三、四、日）
价格 1900
标签 –

袜子

タイツ（オレンジ）



贩卖场所和日期：薰衣市（周五）
价格 1900
标签 –

タイツ（薄ピンク）



贩卖场所和日期：薰衣市（周三）
价格 1900
标签 –

タイツ（绀）



贩卖场所和日期：映雪市（周二、三、五、日）
价格 1900
标签 –

タイツ（ピンク）



贩卖场所和日期：百谷市（周四、六）
价格 1900
标签 –

袜子

タイツ（紫）



贩卖场所和日期：百谷市（周五、六）
价格 1900
标签 –

鞋子

ジョッキ-ロングブ-ツ（ピンク）



贩卖场所和日期：百谷市（周一、二、四、五、六、日）
价格 4200
标签 灰黄

ジョッキ-ロングブ-ツ（黑）



贩卖场所和日期：映雪市（周一、二、五、六、日）
价格 10500
标签 灰黄

ジョッキ-ロングブ-ツ（白）



贩卖场所和日期：百谷市（周一、三、日）
价格 4200
标签 灰黄

鞋子

ジョッキ-ロングブ-ツ（グレ-）



贩卖场所和日期：映雪市（周三、四、日）
价格 10500
标签 灰黄

ジョッキ-ロングブ-ツ（茶色）



贩卖场所和日期：映雪市（周一、二、三、六）
价格 10500
标签 灰黄

ジョッキ-ロングブ-ツ（ベ-ジュ）



贩卖场所和日期：映雪市（周一、四）
价格 10500
标签 灰黄

あみあげロングブ-ツ（茶色）



贩卖场所和日期：薰衣市（周二、四、五、六）
价格 8200
标签 黑

鞋子

あみあげロングブ-ツ（黑）



贩卖场所和日期：薰衣市（周一、三、五、六、日）
价格 8200
标签 黑

サイドジップロングブ-ツ（黑）



贩卖场所和日期：映雪市（周三、五、六、日）
价格 10500
标签 黑

ハイカットスニ-カ-（黑）



贩卖场所和日期：最初持有
价格 –
标签 蓝

ハイカットスニ-カ-（ピンク）



贩卖场所和日期：青叶市（每日）
价格 4800
标签 蓝

鞋子

ハイカットスニ-カ-（黄色）



贩卖场所和日期：青叶市（周一、二、三、四、五、六）
价格 4800
标签 蓝

ハイカットスニ-カ-（紫）



贩卖场所和日期：青叶市（周一、三、四、五、日）
价格 4800
标签 蓝

ミニリボンロ-ファ-（黑）



贩卖场所和日期：米亚雷市（周一、三、五、日）
价格 85000
标签 黑

ミニリボンロ-ファ-（茶色）



贩卖场所和日期：米亚雷市（周二、四、六、日）
价格 85000
标签 黑

鞋子

ジェントルマンシュ-ズ（白）



贩卖场所和日期 米亚雷市（周一、六）
价格 110000
标签 黑

ジェントルマンシュ-ズ（茶色）



贩卖场所和日期 米亚雷市（周三、五、日）
价格 110000
标签 黑

ジェントルマンシュ-ズ（绀）



贩卖场所和日期 米亚雷市（周二、四）
价格 110000
标签 黑

ストラップパンプス（黑）



贩卖场所和日期 米亚雷市（周三）
价格 100000
标签 黑

鞋子

ストラップパンプス（赤）



贩卖场所和日期 米亚雷市（周四）
价格 100000
标签 黑

ストラップパンプス（紫）



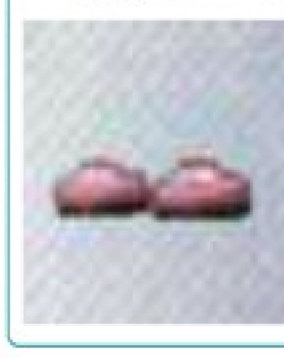
贩卖场所和日期 薰衣市（每日）
价格 7400
标签 粉红

ストラップパンプス（白）



贩卖场所和日期 薰衣市（周一、三、四、日）
价格 7400
标签 粉红

ストラップパンプス（薄ピンク）



贩卖场所和日期 百谷市（每日）
价格 3900
标签 红

鞋子

ストラップパンプス（水色）



贩卖场所和日期 百谷市（周三、四、五）
价格 3900
标签 红

包

ト-トバッグ（ピンク）



贩卖场所和日期 最初持有
价格 –
标签 灰黄

ト-トバッグ（赤）



贩卖场所和日期 青叶市（周三）
价格 8600
标签 灰黄

ト-トバッグ（オレンジ）



贩卖场所和日期 薰衣市（周一、四）
价格 8600
标签 灰黄

包

ト-トバッグ（黄色）



贩卖场所和日期 青叶市（周二、日）
价格 8600
标签 灰黄

ト-トバッグ（白）



贩卖场所和日期 映雪市（周一、五、日）
价格 12000
标签 灰黄

エナメルボ-ダ-バッグ（赤）



贩卖场所和日期 青叶市（周一、五）
价格 2800
标签 蓝

エナメルボ-ダ-バッグ（青）



贩卖场所和日期 青叶市（周四、六）
价格 2800
标签 蓝

包

リボンモチ-フバッグ（薄ピンク）



贩卖场所和日期 百谷市（周一、四、六）
价格 4800
标签 红

リボンモチ-フバッグ（水色）



贩卖场所和日期 百谷市（周二、三、五、日）
价格 4800
标签 红

ベルトアクセントバッグ（黑）



贩卖场所和日期 米亚雷市（周一、日）
价格 200000
标签 黑

ベルトアクセントバッグ（茶色）



贩卖场所和日期 米亚雷市（周二、四、五）
价格 200000
标签 黑

包

ベルトアクセントバッグ（ベ-ジュ）



贩卖场所和日期 米亚雷市（周三、六）
价格 200000
标签 黑

ベルトアクセントバッグ（紫）



贩卖场所和日期 映雪市（周二、四）
价格 12000
标签 粉红

ベルトアクセントバッグ（白）



贩卖场所和日期 映雪市（周三、六）
价格 12000
标签 粉红

フリンジタッセルバッグ（紫）



贩卖场所和日期 薰衣市（周二、五、日）
价格 8600
标签 灰

包

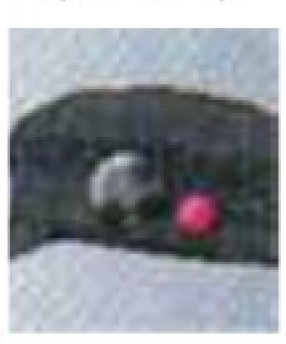
フリンジタッセルバッグ（绿）



贩卖场所和日期 薰衣市（周三、六）
价格 8600
标签 灰

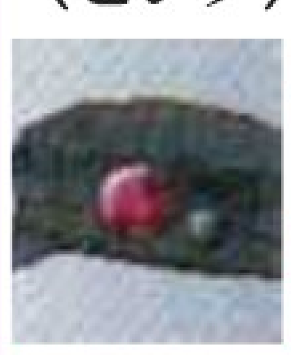
帽子装饰

カラフルボタンピンズ（グレ-）



贩卖场所和日期 白檀市（周一、二、四、五、六）
价格 500
标签 –

カラフルボタンピンズ（ピンク）



贩卖场所和日期 白檀市（周二、三、四、六、日）
价格 500
标签 –

カラフルボタンピンズ（紫）



贩卖场所和日期 白檀市（周一、三、四、六、日）
价格 500
标签 –

帽子装饰

カラフルボタンピンズ（黄色）



贩卖场所和日期 白檀市（周二、五、日）
价格 500
标签 –

カラフルボタンピンズ（黄绿）



贩卖场所和日期 白檀市（周三、四）
价格 500
标签 –

フェイクフラワ-ピンズ（ピンク）



贩卖场所和日期 白檀市（周一、三、四、五、日）
价格 500
标签 –

フェイクフラワ-ピンズ（薄ピンク）



贩卖场所和日期 百谷市（周三、五、日）
价格 500
标签 –

帽子装饰

フェイクフラワ-ピンズ（黄色）



贩卖场所和日期	白檀市（周一、二、六、日）
价格	500
标签	–

フェイクフラワ-ピンズ（水色）



贩卖场所和日期	百谷市（周四）
价格	500
标签	–

ワイドフレ-ムサングラス（白）



贩卖场所和日期	最初持有 –
价格	–
标签	–

ワイドフレ-ムサングラス（赤）



贩卖场所和日期	青叶市（周一、四、日）
价格	1200
标签	–

帽子装饰

ワイドフレ-ムサングラス（青）



贩卖场所和日期	青叶市（周二、六）
价格	1200
标签	–

ワイドフレ-ムサングラス（黄色）



贩卖场所和日期	青叶市（周三、五）
价格	1200
标签	–

メタルワ-クピンズ（金）



贩卖场所和日期	映雪市（周一、三、六）
价格	4200
标签	–

メタルワ-クピンズ（银）



贩卖场所和日期	映雪市（周四、日）
价格	4200
标签	–

帽子装饰

メタルワ-クピンズ（黑）



贩卖场所和日期	映雪市（周二、五）
价格	4200
标签	–

ぼうしようリボン（黑）



贩卖场所和日期	米亚雷市（周二、日）
价格	20000
标签	–

ぼうしようリボン（赤）



贩卖场所和日期	米亚雷市（周三）
价格	20000
标签	–

ぼうしようリボン（白）



贩卖场所和日期	米亚雷市（周一、五）
价格	20000
标签	–

帽子装饰

ぼうしようリボン（青）



贩卖场所和日期	米亚雷市（周六）
价格	20000
标签	–

ぼうしようリボン（薄ピンク）



贩卖场所和日期	米亚雷市（周四）
价格	20000
标签	–

はねかざり（黑）



贩卖场所和日期	薰衣市（周三、四、日）
价格	2800
标签	–

はねかざり（赤）



贩卖场所和日期	薰衣市（周二、五）
价格	2800
标签	–

帽子装饰

はねかざり（绿）



贩卖场所和日期	薰衣市（周一、六）
价格	2800
标签	–

黄楠市的特别换装

男生时 バンブ–つきハット

入手方法：身上穿着有3个橙色标签以上的服饰时和黄楠市的女性对话



女生时 スイ–ツドレス

入手方法：身上穿着有3个红色标签以上的服饰时和黄楠市的女性对话







男生的服装搭配例子

下面介绍男生的四个服装搭配例子。决定了主题后就要通过服装的选择来统一整体的风格，另外颜色的选择也对外观有不小的影响。大家也决定一个主题，然后自己搭配自己的风格吧。

搭配例1 运动风格



カラフルボタンピンズ（紫）
●白檀市/500

ロゴいりキャップ（緑）
●青叶市/1800

ツ-トンカラ-バッグ（オリ-ブ）
●薰衣市/9800

フ-ドつきパ-カ（黄色）
●映雪市/4800

ショ-トカ-ゴパンツ（紫）
●青叶市/2900

くるぶしソックス（緑）
●百谷市/900

スニ-カ-（黄色）
●映雪市/6400

附有帽子的外套突显出运动风格，领子部分的紫色也和紫色的裤子统一，最后再搭配上和黄色非常衬的绿色帽子和鞋子。

搭配例2 高端洋气风格



ワイドフレ-ムサングラス（白）
●米亚雷市/40000

なかおれハット（赤）
●米亚雷市/80000

コ-ティングジップバッグ（茶色）
●米亚雷市/100000

カラフルボ-ダ-シャツ（水色）
●薰衣市/6400

チノパンツ（ベ-ジュ）
●映雪市/8200

ロ-ファ-（茶色）
●米亚雷市/80000

上、下身和帽子都选了比较高端洋气的进行配搭，加上整体的颜色为茶色和红色，表现出成熟冷静的一面。

搭配例3 军事风格



カラフルボタンピンズ（黄色）
●映雪市/2800

サファリがらニットぼう（オリ-ブ）
●白檀市/800

コ-ティングジップバッグ（黒）
●米亚雷市/100000

VネックTシャツ（黒）
●薰衣市/5800

サファリがらパンツ（緑）
●映雪市/6800

ショ-トブ-ツ（黒）
●最初持有

以迷彩图案为主的军事风格。为了凸显出野性，上衣、裤子和包都统一为黑色，非常有男子汉气息。

搭配例4 冬天便装风格



はねかざり（赤）
●白檀市/1400

ハンチング（ベ-ジュ）
●白檀市/3100

ツ-トンカラ-バッグ（赤）
●青叶市/2900

ダウンジャケット（赤）
●百谷市/15000

スキニ-ジ-ンズ（ベ-ジュ）
●薰衣市/10500

ショ-トブ-ツ（赤）
●薰衣市/10500

以红色羽绒服、背包和靴子为主的冬天便装风格，再配上灰黄色的帽子和裤子加以配搭。



女生用的换装道具

下面再来看看女生的四个服装搭配例子。女生的服装种类很丰富，选择上比男生多不少，玩家可以自由搭配，创造出属于自己的原创风格。

搭配例1 运动风格



- **メタルワークピンズ（银）** ●映雪市/4200
- **ロゴいりキャップ（ピンク）** ●白檀市/1600
- **エナメルボーダーバッグ（赤）** ●青叶市/2800
- **マイクロたけパーカー（黄绿）** ●青叶市/2400
- **デニムショートパンツ（ピンク）** ●青叶市/2400
- **ハイソックス（绿）** ●青叶市/800
- **ハイカットスニーカー（ピンク）** ●青叶市/4800

借助短外套突显出青春气息的运动风格，为了和外套配套，下身也选择了短裤，效果不错，还有绿色和粉红也非常搭。

搭配例2 可爱风格



- **ぼうしようリボン（薄ピンク）** ●米亚雷市/20000
- **カノチェ（白）** ●米亚雷市/40000
- **トートバッグ（白）** ●映雪市/12000
- **ラメボレロワンピース（ピンク）** ●百谷市/4200
- **オーバーニーソックス（白）** ●米亚雷市/800
- **ストラップパンプス（薄ピンク）** ●百谷市/3900

包列罗风格的连衣裙非常有少女气息，帽子、包和袜子都统一为白色，帽子装饰和鞋子则用淡粉红色点缀，整体效果相当可爱。

搭配例3 女人味风格

- **カラフルボタンピンズ（ピンク）** ●白檀市/500
- **なかおれハット（黄色）** ●白檀市/2100
- **ベルトアクセントバッグ（黑）** ●米亚雷市/200000
- **フリルキャミソール（黄色）** ●百谷市/2900
- **フリルティアードスカート（白）** ●百谷市/3200
- **タイツ（オレンジ）** ●薰衣市/1900
- **ジョッキーロングブーツ（黑）** ●映雪市/10500



上衣和裙子都带有波形褶边，非常有女人味的风格。颜色以黄色和橙色为主，不仅可爱，还表现出女训练师洗练的一面。

搭配例4 夏天便装风格

- **ワイドフレームサングラス（青）** ●青叶市/1200
- **キャスケット（ベージュ）** ●白檀市/3100
- **ベルトアクセントバッグ（ベージュ）** ●米亚雷市/200000
- **ボーダータンクトップ（青）** ●青叶市/1800
- **クロスステッチパンツ（茶色）** ●薰衣市/6200
- **レギンス（黑）** ●青叶市/1000
- **ミニリボンローファー（茶色）** ●米亚雷市/85000



蓝白相间的上衣给人大海的印象，为了突出夏天休闲的感觉，颜色以蓝色和茶色为主。短裤和紧身裤的组合也给人时髦感。

宣传片拍摄全攻略

在训练师宣传片摄影室拍摄富有魅力的影片



在米亚雷市的训练师宣传片摄影室与口袋妖怪一起摄影



训练师宣传片是集结了训练员自身与口袋妖怪全部魅力的10秒短片。想要轻松制作就选择“委任制作”（おまかせ），想要仔细打造则选择“亲手制作”（じぶんでつくる）。对制作完成的宣传片选择“推荐”（おすすめにする）的话，就能通过PSS向全世界的玩家公开自己的宣传片。

“委任制作”的氛围

男性	女性
精神饱满（げんき）	可爱（かわいい）
帅气（かっこいい）	漂亮（きれい）
欢快（たのしい）	漂亮（きれい）

“委任制作”的氛围

背景（はいけい）	姿势（ポーズ）	表情（ひょうじょう）
音乐（おんがく）	效果音（こうかおん）	口袋妖怪（ポケモン）
特效（エフェクト）	镜头（カメラ）	字幕（テロップ）

摄影专用化妆

在摄影室的化妆间中，可以为即将拍摄宣传片的训练师化妆。可以化妆的部位男性有3处，女性有5处。而想要改变服装与隐形眼镜时，则可以利用摄影室里的更衣室。

化妆种类

男性化妆
全体（ぜんたい）
胡须（ひげ）
脸贴（フェイスシール）

女性化妆
眼影（アイシャドウ）
睫毛（マスカラ）
脸颊（チーク）
唇（リップ）
全体（ぜんたい）

男性



全体	雀斑（そばかす）
胡须	成人胡须（オトナひげ）
脸贴	精灵球（モンスターボール）

女性



眼影	紫（パープル）
睫毛	长（ロング）
脸颊	蔷薇红（ローズ）
唇	葡萄酒红（ワインレッド）
全体	无（なにもしない）

提升时髦值增加镜头素材

“亲手制作”时所使用的镜头素材会随着训练师的时髦值提升而增加。当时髦值获得提升后，就前往摄影室与右边柜台的接待人员对话，或是前往里提克咖啡厅（カフェ・リテイク）与西装男子对话增加素材吧。

■镜头素材的增加方式

1 提升时髦值，然后与训练师宣传片摄影室右侧柜台的接待人员对话。

2 提升时髦值，然后前往里提克咖啡厅与西装男子对话。

训练师宣传片摄影用镜头素材一览

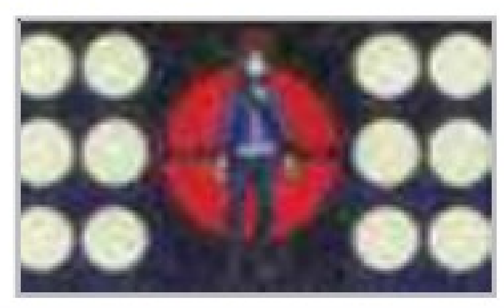
选择“亲手制作”训练师宣传片的情况下，就要用到下面这些镜头素材组合起来制作。镜头素材可以以秒为单位进行变化。“使用条件”中除了“最初即可使用”的素材以外，其余素材在满足使用条件后，都可以在“获得场所”中记载的地点获得。

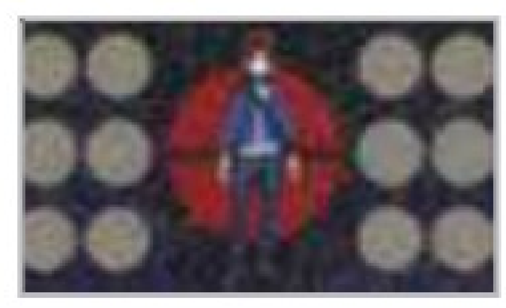
背景●改变亮度（あかるさをかえる）

全亮（まっしろ）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–

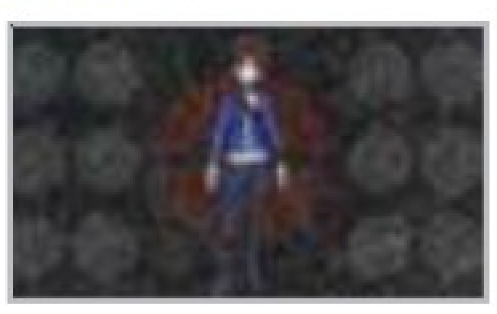

明亮（あかるい）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


稍亮（少しあかるい）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–

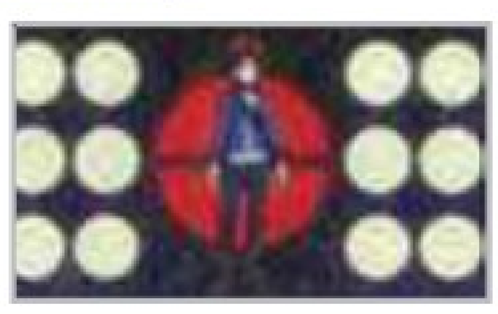

普通（ふつう）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


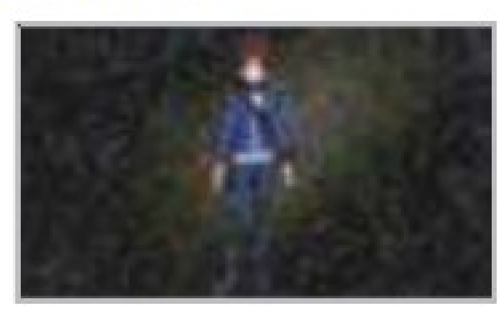
稍暗（すこしくらい）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


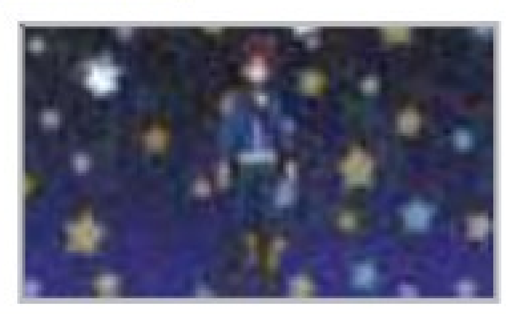
背景●改变亮度（あかるさをかえる）

阴暗（くらい）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


全暗（まっくら）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–

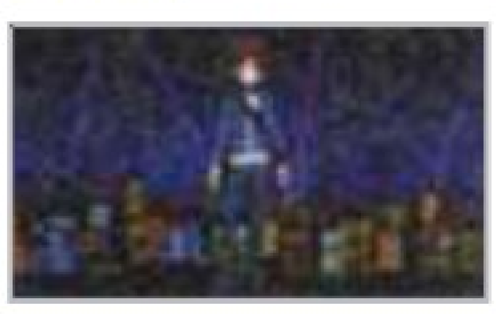

训练师（トレ-ナ-）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


宇宙（うちゅう）
使用条件：时髦值（低）
获得场所：摄影室柜台


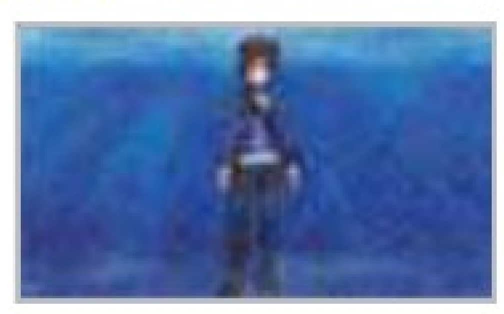
星空（ほしぞら）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


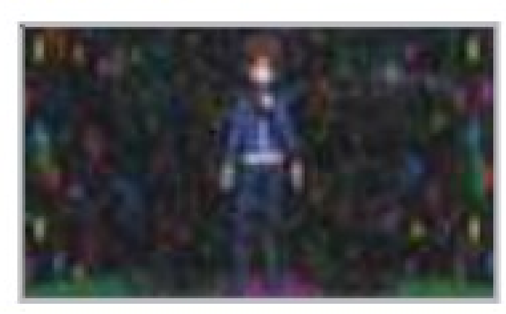
背景●改变亮度（あかるさをかえる）

青空（あおぞら）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


都会（とかい）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


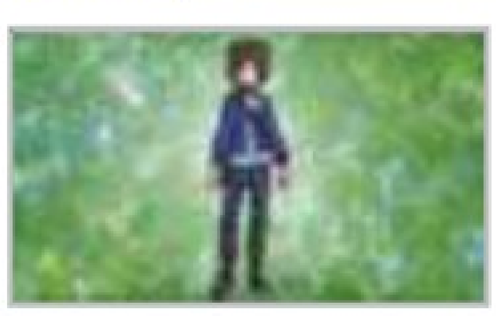
粉色（ピンク）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


水（みず）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


舞池（ダンスフロア）
使用条件：时髦值（低）
获得场所：摄影室柜台


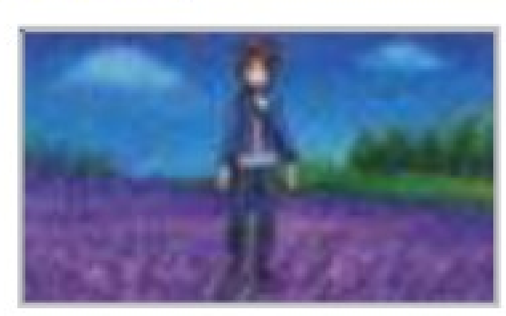
背景●改变亮度（あかるさをかえる）

夕阳（ゆうひ）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


森（もり）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


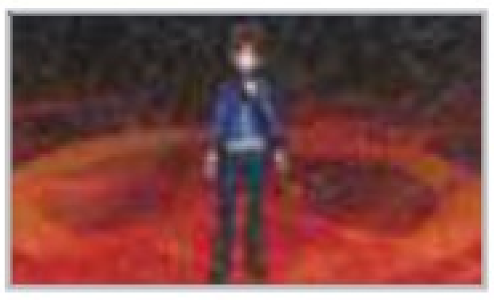
圆点（ドット）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


洋馆（ようかん）
使用条件：时髦值（高）
获得场所：摄影室柜台


花园（はなばたけ）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–


背景●改变亮度（あかるさをかえる）

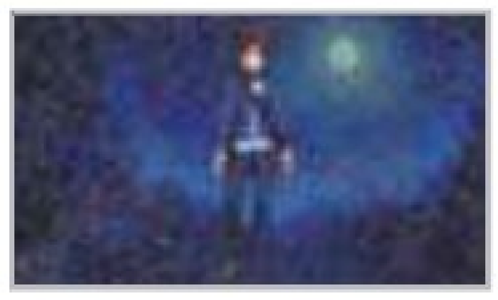
火炎场景（ほのおのステ-ジ）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



漫画格子（マンガのコマ）
使用条件 时髦值（高）
获得场所 摄影室柜台



夜晚森林（よるのもり）
使用条件 时髦值（低）
获得场所 摄影室柜台



流行（ポップ）
使用条件 时髦值（低）
获得场所 摄影室柜台

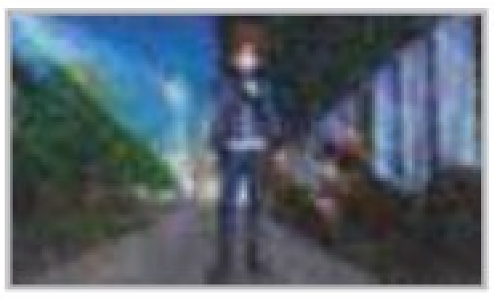


暴雨海洋（あらしのうみ）
使用条件 时髦值（高）
获得场所 摄影室柜台



背景●改变亮度（あかるさをかえる）

米亚雷市（ミアレシティ）
使用条件 时髦值（高）
获得场所 摄影室柜台



时髦！（スタイリッシュ！）
使用条件 时髦值（最高）
获得场所 里提克咖啡厅



姿势●选择朝向（むきをえらぶ）

朝前（まえをむく）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



男性用

朝右（みぎをむく）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



男性用

朝左（ひだりをむく）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



男性用

姿势●选择朝向（むきをえらぶ）

朝后（うしろをむく）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



男性用

向右转（みぎにまわる）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



男性用

向左转（ひだりにまわる）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



男性用

姿势●选择姿势（ポ-ズをえらぶ）

抱胳膊 短·长（うでぐみポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



男性用

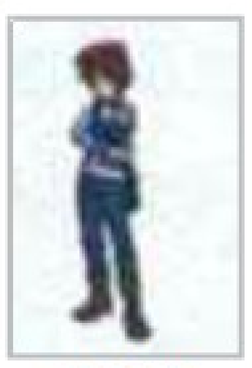
毅力 短·长（ガッツポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



男性用

姿势●选择姿势（ポ-ズをえらぶ）

华丽 短·长（きざポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 时髦值（高）
获得场所 摄影室柜台



男性用

充满斗志 短·长（みなぎるポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 时髦值（低）
获得场所 摄影室柜台



男性用

舞动 短·长（おどるポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 时髦值（低）
获得场所 摄影室柜台



男性用

画圈 短·长（ぐるぐるポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



男性用

挥手 短·长（てをふるポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



男性用

姿势●选择姿势（ポ-ズをえらぶ）

吉他 短·长（ギタ-ポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 时髦值（高）
获得场所 摄影室柜台



男性用

问候 短·长（あいさつポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



男性用

演武 短·长（えんぶポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 时髦值（最高）
获得场所 里提克咖啡厅



男性用

跑动（はしる）
使用条件 时髦值（高）
获得场所 摄影室柜台



男性用

行走（あるく）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



男性用

姿势●选择姿势（ポ-ズをえらぶ）

无（ポ-ズなし）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



男性用

漂亮 短·长（スマ-トポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



女性用

得意 短·长（えっへんポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



女性用

转圈 短·长（タ-ンポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 时髦值（低）
获得场所 摄影室柜台



女性用

模特 短·长（モデルポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



女性用

姿势●选择姿势（ポ-ズをえらぶ）

舞动 短·长（おどるポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 时髦值（低）
获得场所 摄影室柜台



女性用

八字步 短·长（うちまたポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 时髦值（高）
获得场所 摄影室柜台



女性用

挥手 短·长（てをふるポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



女性用

变身 短·长（へんしんポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 时髦值（最高）
获得场所 里提克咖啡厅



女性用

问候 短·长（あいさつポ-ズ ショ-ト·ロング）
使用条件 最初即可使用
获得场所 –



女性用

姿势●选择姿势（ポーズをえらぶ）

颤抖 短·长（ぶるぶるポ-ズショ-ト·ロング）

使用条件
时髦值（高）
获得场所
摄影室柜台



女性用

跑动（はしる）

使用条件
时髦值（高）
获得场所
摄影室柜台



女性用

行走（あるく）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



女性用

无（ポ-ズなし）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



女性用

通常（いつものポ-ズ）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



口袋妖怪用

姿势●选择姿势（ポーズをえらぶ）

喜悦！（よろこぶ！）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



口袋妖怪用

姿势●剪影（シルエット）

普通（ふつう）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



男性用

黑影（くろくする）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



男性用

表情●目（め）

看前方（まえをみる）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

闭眼（とじる）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

表情●目（め）

眨眼（まばたき）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

看上方（うえをみる）

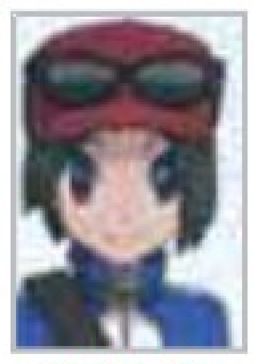
使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

看下方（したをみる）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

看右方（みぎをみる）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

看左方（ひだりをみる）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

表情●目（め）

微笑（にっこり）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

表情●口（くち）

ん-

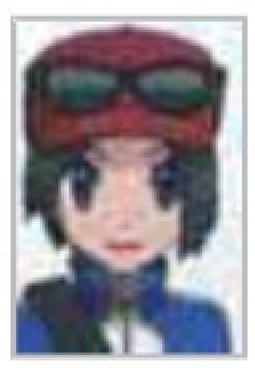
使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

い-

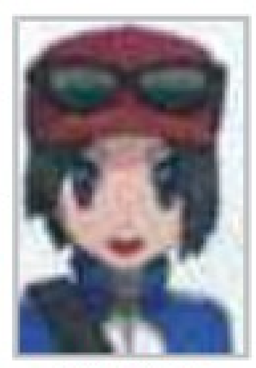
使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

あ-

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

むっ

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

表情●口（くち）

え-っ

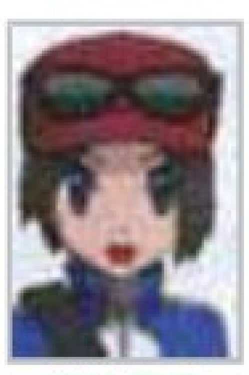
使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

あ-っ

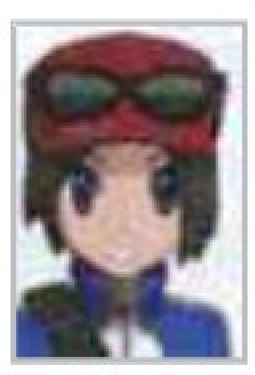
使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

い-っ

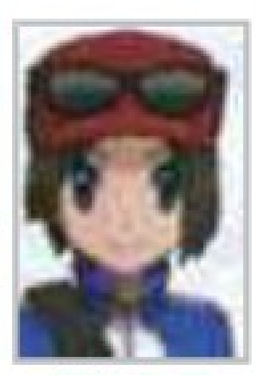
使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

にこ！

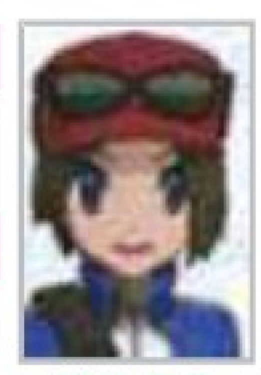
使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

あはっ

使用条件
最初即可使用
获得场所
–

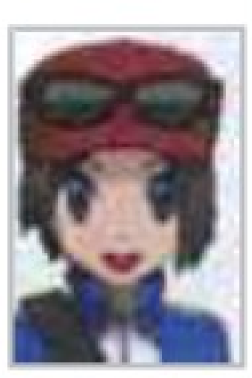


训练师用

表情●口（くち）

わ-い

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

にかっ

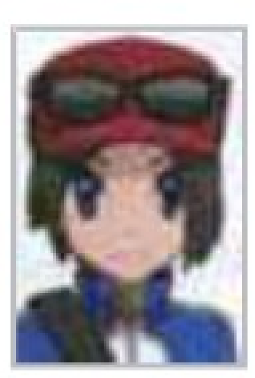
使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

んん-?

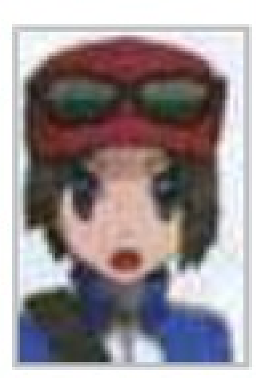
使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

惊讶（びっくり）

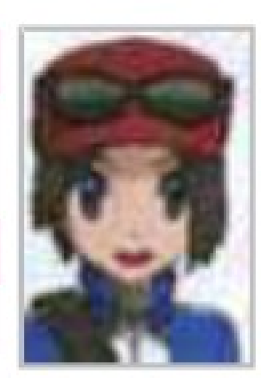
使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

说话1（おしゃべり1）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–

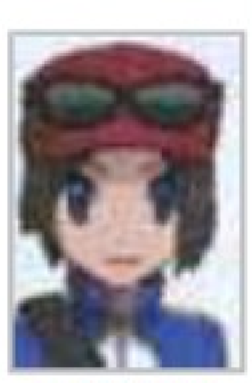


训练师用

表情●口（くち）

说话2（おしゃべり2）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

说话3（おしゃべり3）

使用条件
最初即可使用
获得场所
–



训练师用

音乐

可爱1（カワイイ1）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

架子鼓与铁琴所演奏的清澈明朗的乐曲。

可爱2（カワイイ2）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

八音盒所演奏的慢节奏可爱风格华尔兹。

可爱3（カワイイ3）

使用条件	时髦值（低）
获得场所	摄影室柜台

旋律与节奏都充满速度感的电子乐风格。

音乐

可爱4（カワイイ4）
使用条件：时髦值（高）
获得场所：摄影室柜台
带有透明感的弦乐与长笛共演的怜爱而优美的曲调。

绮丽1（キレイ1）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
长笛柔和的音色所带来的令人心醉的巴西爵士乐曲。

绮丽2（キレイ2）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
宁静却渗透着些许寂寥，短调的钢琴奏鸣曲。

绮丽3（キレイ3）
使用条件：时髦值（低）
获得场所：摄影室柜台
大提琴、钢琴、长笛和竖琴所演奏的三拍子合奏曲。

绮丽4（キレイ4）
使用条件：时髦值（高）
获得场所：摄影室柜台
女声合唱与竖琴一起奏响的充满幻想气氛的乐曲。

音乐

帅气1（クール1）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
如同小型乐队演奏的现代风格的怪异拍子爵士乐。

帅气2（クール2）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
16拍节奏加上简单曲调的流行乐。

帅气3（クール3）
使用条件：时髦值（低）
获得场所：摄影室柜台
节拍急速而激烈、极具特征的硬核说唱风格曲调。

帅气4（クール4）
使用条件：时髦值（高）
获得场所：摄影室柜台
洋溢着乡愁的竖笛音色所演奏出来的民谣风格曲调。

古典1（クラシカル1）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
奏响勇敢的音色，充满铜管乐器吹奏乐风格的曲调。

音乐

古典2（クラシカル2）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
在舞会上令人熟悉的旋律。优雅而舒畅的的华尔兹。

古典3（クラシカル3）
使用条件：时髦值（低）
获得场所：摄影室柜台
洋琴独奏的巴洛克式古典音乐。

古典4（クラシカル4）
使用条件：时髦值（高）
获得场所：摄影室柜台
在交响乐基础上增加管风琴与混音合唱的庄严风格曲调。

兴致勃勃1（ノリノリ1）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
猜谜节目或娱乐节目中常见的那种欢快明朗的曲调。

兴致勃勃2（ノリノリ2）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
大型乐团所演奏的，稍稍有些忧郁风格的中等节奏的曲子。

音乐

兴致勃勃3（ノリノリ3）
使用条件：时髦值（低）
获得场所：摄影室柜台
摇滚与爵士融合风格的帅气曲调。

兴致勃勃4（ノリノリ4）
使用条件：时髦值（高）
获得场所：摄影室柜台
以太鼓、笛声和钲鼓演奏的、在祭典上经常能听到的欢乐曲调。

节奏1（リズム1）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
以富有节奏的鼓声为特点的纯架子鼓曲调。

节奏2（リズム2）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
吉他cutting技巧与铜管乐器相结合，诞生的爽快曲调。

节奏3（リズム3）
使用条件：时髦值（低）
获得场所：摄影室柜台
以灿烂的感觉弹奏的轻快骚沙音乐。

音乐

节奏4（リズム4）
使用条件：时髦值（高）
获得场所：摄影室柜台
带有重回音的长笛声，加上鼓声形成的舞动曲调。

成熟1（オトナ1）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
犹如大型乐团所演奏的、富有豪华气息的爵士乐。

成熟2（オトナ2）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
1950～60年代流行的怀旧风格曲调。

成熟3（オトナ3）
使用条件：时髦值（低）
获得场所：摄影室柜台
如同魔法少女登场一般的复古动画主题曲风格曲调。

成熟4（オトナ4）
使用条件：时髦值（高）
获得场所：摄影室柜台
使用锡塔琴和手鼓演奏的异国情调民族音乐。

音乐

心跳1（ドキドキ1）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
由钢琴前奏引入，再以弦乐带来充满紧张感的曲调。

心跳2（ドキドキ2）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
以电吉他演奏的快节奏重金属乐。

心跳3（ドキドキ3）
使用条件：时髦值（低）
获得场所：摄影室柜台
快节奏，且带有浮游感的曲调。特征是给人闪闪亮的印象。

心跳4（ドキドキ4）
使用条件：时髦值（高）
获得场所：摄影室柜台
如同恐怖片中催人不安风格的钢琴曲调。

无（おんがく なし）
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
消除音乐，可以制造出默剧的效果。

效果音

ビシッ1
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
如同巨大机械人步行的声音。

ビシッ2
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
如同导弹发射时的声音。

ビシッ3
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
如同枪声一般的声音，还带有一些回音。

キラキラ1
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
如同打击乐器中风铃一般的拖长声音。

キラキラ2
使用条件：最初即可使用
获得场所：–
如同零零星星地敲打风铃的声音。

效果音

はくしゅ1

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

大会场中群众的掌声与欢呼声，还能听到口哨。

はくしゅ2

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

相比上一项加大掌声、减小欢呼声的音量。

ワハハ

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

在搞笑娱乐节目中经常使用到的哄笑声。

ど-ん！

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

充满迫力的冲击声。与大号的字幕一起使用更具效果。

ご-ん！

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

比上一项更具厚重感，同样适用于大号字幕。

效果音

きら-ん！

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

星光闪耀一般的效果音。与字幕中“ながれぼし”之类的比较合适。

ふしぎ1

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

如同宇宙人对话一样的，随机的电子音组合。

ふしぎ2

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

如同科幻电影中光束枪一般的音效。

ピッ

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

按下电子仪器按钮时常会听到的音效。

シャッタ-1

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

相机快门的声音，以及卷胶片的马达音。

效果音

シャッタ-2

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

快门4连按，将“シャッタ-1”的声音快速重复4次。

ポカン

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

敲打锅或空罐的声音，回音也带有独特的韵味。

ぽよよ-ん

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

敲打定音鼓的声音。最后的音程摇晃着提升。

ぴゅうう

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

风吹过的声音。也能理解为物体上升时产生的声音。

がちゃ-ん！

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

类似用锤子等钝器砸碎玻璃时的声音。

效果音

ジャン！

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

所有交响乐器的短暂敲击音结合在一起。

ざざ-ん！

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

冲击岩壁的海浪声。

钟（かね）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

大型时钟塔的钟声，连续响两声。

时钟（とけい）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

柱形报时时钟整点报时的声音。

ドキン

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

心脏的跳动声。每隔1秒连续使用的话，能够表达出紧张的气氛。

效果音

ごくっ

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

如同饮下什么东西一样的效果音，可以用来表现紧张感。

ごわ-ん

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

敲打锣鼓的声音。

ギュイ-ン

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

拨动电吉他琴弦的声音。

チ-ン

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

酒店或餐厅中，金属制的呼叫铃的声音。

か-っ！

使用条件	最初即可使用
获得场所	–

在演歌中经常听到的声音，来自名为“振音梆盒”的乐器。

口袋妖怪

召唤口袋妖怪（……を だす）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



回到主人公视角（……に もどす）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



特效

闪耀1（キラキラ1）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



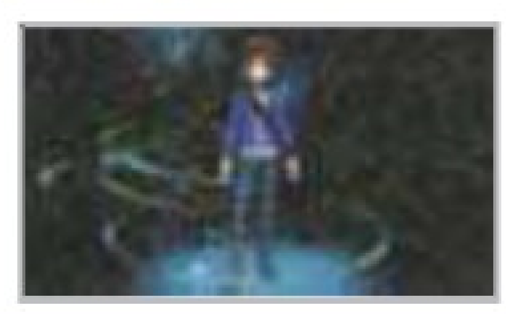
闪耀2（キラキラ2）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



色带1（リボン1）

使用条件	时髦值（低）
获得场所	摄影室柜台



特效

色带2（リボン2）

使用条件	–
获得场所	–



力量1（パワ-1）

使用条件	–
获得场所	–



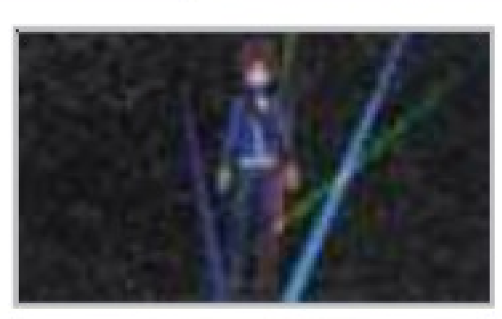
力量2（パワ-2）

使用条件	–
获得场所	–



聚光灯1（スポットライト1）

使用条件	–
获得场所	–



聚光灯2（スポットライト2）

使用条件	–
获得场所	–



特效

爱心（ハ-ト）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



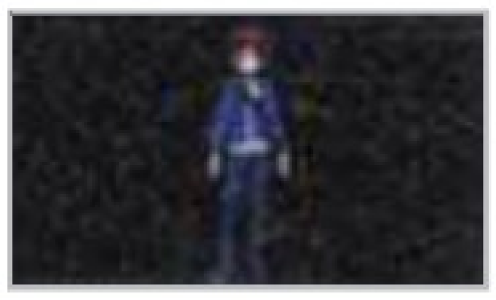
集中线（しゅうちゅうせん）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



速度线（スピ-ドせん）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



烟火（はなび）

使用条件	时髦值（低）
获得场所	摄影室柜台



彩色纸屑1（かみふぶき1）

使用条件	时髦值（高）
获得场所	摄影室柜台



特效

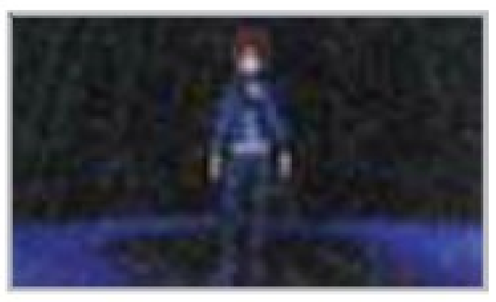
彩色纸屑2（かみふぶき2）

使用条件	时髦值（高）
获得场所	摄影室柜台



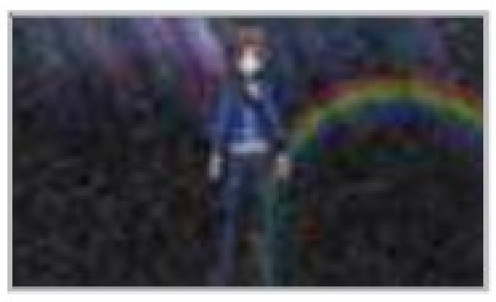
雨（あめ）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



彩虹（にじ）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



极光（オ-ロラ）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



流星（ながれぼし）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



特效

雷（かみなり）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



冰（こおり）

使用条件	时髦值（高）
获得场所	摄影室柜台



闪光灯（ストロボ）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



镜头

镜头1（カメラ1）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头2（カメラ2）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头

镜头3（カメラ3）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头4（カメラ4）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头

镜头5（カメラ5）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头6（カメラ6）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–

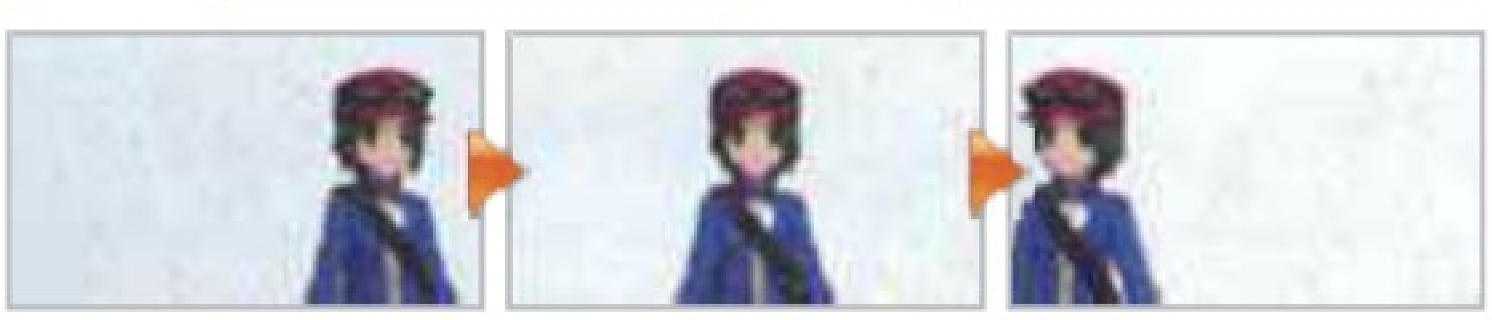


训练师用

镜头

镜头7（カメラ7）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头8（カメラ8）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头

镜头9（カメラ9）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头10（カメラ10）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头

镜头11（カメラ11）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头12（カメラ12）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头

镜头13（カメラ13）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头14（カメラ14）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头

镜头15（カメラ15）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头16（カメラ16）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–

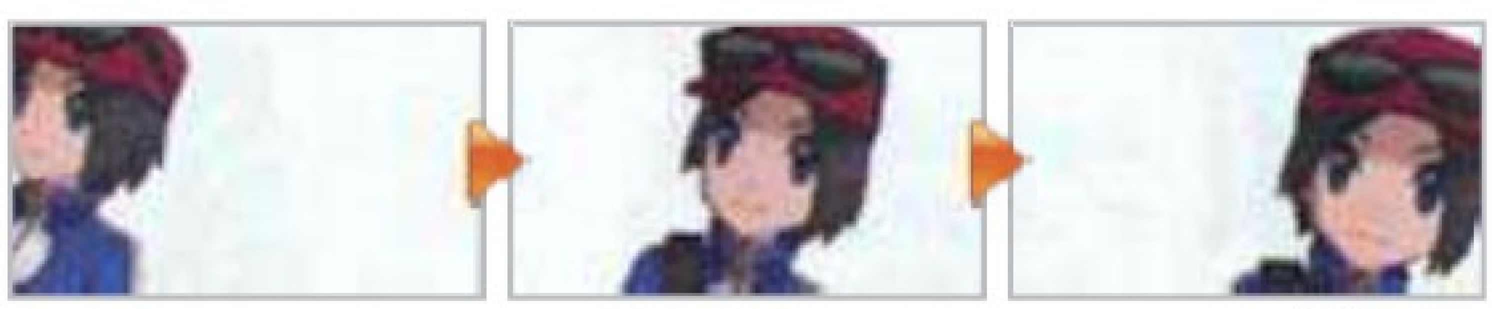


训练师用

镜头

镜头17（カメラ17）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头18（カメラ18）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头

镜头19（カメラ19）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头20（カメラ20）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头

口袋妖怪用镜头1（ポケモンようカメラ1）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



口袋妖怪用

口袋妖怪用镜头2（ポケモンようカメラ2）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头

口袋妖怪用镜头3（ポケモンようカメラ3）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



口袋妖怪用

口袋妖怪用镜头4（ポケモンようカメラ4）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



训练师用

镜头

口袋妖怪用镜头3（ポケモンようカメラ3）

使用条件	最初即可使用	获得场所	–



口袋妖怪用

字幕●字幕的出现方式（テロップのみせかた）

滑入 上方（スライドイン うえ）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



滑入 上方（スライドイン うえ）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



字幕●字幕的出现方式（テロップのみせかた）

滑入 纵向（スライドイン たて）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



缓缓滑入 上方（ゆっくりスライドイン うえ）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



缓缓滑入 上方大号（ゆっくりスライドイン おおきくう

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



缓缓滑入 下方（ゆっくりスライドイン した）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



缓缓滑入 下方大号（ゆっくりスライドイン おおきくした）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



字幕●字幕的出现方式（テロップのみせかた）

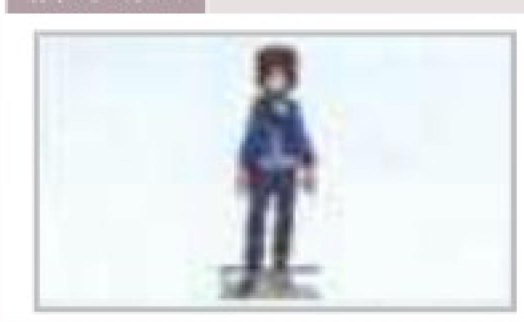
突然出现 上方（あらわれる うえ）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



突然出现 下方（あらわれる した）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



突然出现 上方斜向（あらわれる ななめうえ）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



突然出现 正中斜向（あらわれる ななめまんなか）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



突然出现 下方斜向（あらわれる ななめした）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



字幕●字幕的出现方式（テロップのみせかた）

旋转 上方（かいてん うえ）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



旋转 下方（かいてん した）

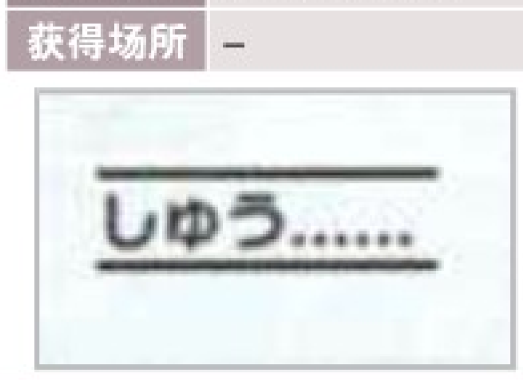
使用条件	最初即可使用
获得场所	–



字幕●决定字幕的颜色（テロップのいろをきめる）

字幕颜色1（テロップカラ-1）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



字幕颜色2（テロップカラ-2）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



字幕颜色3（テロップカラ-3）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



字幕●决定字幕的颜色（テロップのいろをきめる）

字幕颜色4（テロップカラ-4）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–



字幕颜色5（テロップカラ-5）

使用条件	最初即可使用
获得场所	–





一开始定好“音乐”、“背景”和“姿势”更便于制作

从大量的镜头素材中选择最适合的素材，过程虽然快乐，但同时也很困难。建议一开始先选好“音乐”或“背景”，确定下整个宣传片的气氛后更便于制作。



■训练师宣传片的推荐制作流程

1 1.选择“音乐”和“背景”确定宣传片的气氛。

2 2.选择适合该气氛的“姿势●选择姿势”。

3 3.确定“镜头”、“姿势●选择朝向”和“表情”。

4 4.利用“特效”和“效果音”进一步烘托气氛。

5 5.加入“字幕”完成制作。

字幕●选择字幕（テロップをえらぶ）

内容	使用条件
（训练师名字）	
（训练师名字）……	
（训练师名字）！	
（训练师名字）！！！	
そう（训练师名字）だ！	
（训练师名字）－－ツ！	
それは（训练师名字）！	
（训练师名字）！（训练师名字）！	
……（训练师名字）	
（训练师名字）！？	
（训练师名字）です！	
そのなも（训练师名字）！	
【男性用】ぼく（训练师名字）！	最初即可使用
【女性用】わたし（训练师名字）！	
（训练师名字）がとおる！	
（训练师名字）がくる！	
【男性用】（训练师名字）をよろしく！	
【女性用】（训练师名字）をよろしくね！	
（训练师名字）でございます	
（训练师名字）におまかせ！	
わらう（训练师名字）	
まさに（训练师名字）	
（口袋妖怪）の（口袋妖怪昵称）	
（口袋妖怪昵称）だいすき！	口袋妖怪交流“好感度”在1以上
なかよしの（口袋妖怪昵称）！	口袋妖怪交流“好感度”在3以上
ラブラブの（口袋妖怪昵称）！	口袋妖怪交流“好感度”在5以上

内容	使用条件
（口袋妖怪昵称）マニア！	
あいぼうの（口袋妖怪昵称）！	
（口袋妖怪昵称）がうまれた！	
（口袋妖怪昵称）とであった！	
（口袋妖怪昵称）だよ！	
（口袋妖怪昵称）！（口袋妖怪昵称）！	
いけ！（口袋妖怪昵称）！	
（口袋妖怪昵称）……	
（口袋妖怪技能1）！	
（口袋妖怪技能2）！	最初即可使用
（口袋妖怪技能3）！	
（口袋妖怪技能4）！	
（口袋妖怪技能1）……	
（口袋妖怪技能2）……	
（口袋妖怪技能3）……	
（口袋妖怪技能4）……	
いまきたいのトレーナー	
まだまだしんまいです！	
がんばりまーす！	
はじまるよー！	
わたしはだれでしょう？	
チャンピオン！	通关后
けっこうつよい！	获得3个道馆徽章
かなりつよい！	获得5个道馆徽章
ちょうつよい！	获得8个道馆徽章
【男性用】フライングボーイ	在地图上使用技能“飞空”100次以上
【女性用】フライングガール	
【男性用】おうちだいすき！	回到主人公家中休息20次以上
【女性用】おうちだいすき	

内容	使用条件
【男性用】ちょっと なのしれた おとこ	通信对战胜利10次以上
【女性用】ちょっと なのしれた おんな	
めをあわせたら さいご	通信对战胜利50次以上
かてるきが しない	通信对战胜利100次以上
スーパー トレーダー	通信交换中交换口袋妖怪50次以上
チャリンコ ぼうそうぞく	搭乘“自行车”100次以上

内容	使用条件
【男性用】おしゃれプリンス	换装50次以上
【女性用】おしゃれプリンセス	
【男性用】おしゃれキング	换装100次以上
【女性用】おしゃれクイーン	
カロスいちの かがやくほし	时髦值达到最高
ハンサムの バディ！	完成汉萨姆故事第一话
にだいめ ハンサム！	完成全部汉萨姆故事
【男性用】まんぷくボーイ	口袋妖怪交流中摸肚子3次以上
【女性用】まんぷくガール	

字幕❶选择字幕（テロップをえらぶ）

内容	使用条件
きれてる！ きれてるゥ！	挑战超级训练30次以上
そのしょうたいは……	与里提克咖啡厅的西装男子对话获得。最初只有3种，之后每天对话额外增加2种
【男性用】オレに ひれふせ！	
【女性用】わたしに ひれふしなさい！	
じだいが ついてくる	
ビューティフル ソルジャー	
【男性用】あいを つらぬく おとこ	
【女性用】あいを つらぬく おんな	
とどまることを しらない みりょく	
こどくの トラベラー	
あいされ モテトレーナー	
【男性用】うっかり さわると やけどをするぜ	
【女性用】うっかり さわると やけどをするわ	
これ以上 ちかづくな！	
うつくしすぎる……！	
かれいに おどれ！ どこまでも！	
【男性用】オレじしんが マスターボール！	
【女性用】わたしじしんが マスターボール！	
イリュージョニストと ひとはよぶ！	
【男性用】せかいが うみだした カオスボーイ！	
【女性用】せかいが うみだした カオスガール！	
【男性用】ぼくたち もう おしまいだね……	
【女性用】わたしたち もう おしまいね……	
【男性用】ちょいワル トレーナー！	
【女性用】こあくま トレーナー！	
【男性用】ぼくは ぼくは しあわせです！	
【女性用】わたし わたし しあわせです！	
すいみんよく のみで いきている！	
みてッ！ もっと みてッ！	
たのしい じかんの はじまりです	
ちょっと こわい……	

内容	使用条件
だいしぜんと ともに いきる！	与里提克咖啡厅的西装男子对话获得。最初只有3种，之后每天对话额外增加2种
その かのうせいは むげんだい……	
どう かんがえても かわいい！	
なんてこった…… なんてこった……	
タイプでいえば エスパー ひこう	
【男性用】なんだか おとうさん みたい……	
【女性用】なんだか おかあさん みたい……	
おともだち ぼしゅうちゅう！	
【男性用】さあ これが ごほうびだ！	
【女性用】ほら これが ごほうびよ！	
まいどどーも ごひいきにー！	
ハロー！	最初即可使用
ボンジュール！	
イエス！	
キャーーーーー！	
…… …… ……	
やっほー！	
そう！	
だめ！	
チェンジ！	
いや！	
ざんねん！	
そして…	
きたーーーッ！	
バイバイ！	
ちゅうもく！	
……！	
まじ	
うわああああ	
ちょっとまって！	
みてみて！	
ありがとう！	
ねえ	
さあ！	
で でたーーーーー	
【男】いくぜ！	
【女】いくわよ！	
ていきょう	
ぞくほう！	

训练师宣传片摄影用化妆一览

以下为大家介绍在摄影室化妆间中可以实施的全种类化妆。男性与女性可以化妆的部位和化妆用品种类完全不同。这些化妆全部都是最初即可使用的，玩家们赶紧华丽地改变形象然后拍摄宣传片吧。顺便一说，这些化妆是摄影专用的，没有摄影的时候会恢复为平时的模样。



男性用

全体（ぜんたい）

雀斑（そばかす）



胡须（ひげ）

成人胡须（オトナひげ）



男爵胡须（だんしゃくひげ）



脸贴（フェイスシール）

圆脸蛋（まんまるほっぺ）



脸贴（フェイスシール）

创口贴（ばんそうこう）



热泪盈眶（あついなみだ）



精灵球（モンスタ-ボ-ル）



捣蛋鬼脸蛋（やんちゃほっぺ）



猫须（ねこひげ）



脸贴（フェイスシール）

吸光油彩（アイブラック）





女性用

眼影（アイシャドウ）

棕（ブラウン）



绿（グリ-ン）



绿（グリ-ン）



眼影（アイシャドウ）

紫（パ-プル）



橙（オレンジ）



睫毛（マスカラ）

多（ボリュ-ムアップ）



长（ロング）



脸颊（チ-ク）

橙（オレンジ）



脸颊（チ-ク）

粉红（ピンク）



桃红（ピ-チ）



蔷薇红（ロ-ズ）



唇（リップ）

橙（オレンジ）



粉红（ピンク）



唇（リップ）

亮粉红（ホットピンク）



葡萄酒红（ワインレッド）



全体（ぜんたい）

雀斑（そばかす）



训练师宣传片摄影用化妆一览

下面为大家介绍两段制作完毕的训练师宣传片。这两段宣传片都是选择“亲手制作”，认真搭配镜头素材后完成的作品。男性版大量使用了华丽的特效，而女性版则搭配口袋妖怪，着重于背景和可爱的姿势来打造。

男生版

看点

BGM使用了“成熟1”，表现出了牢牢抓住观众注意力的艺人般的魅力。





女生版

看点

相比男生版，女生版的整体上都更彰显女孩的可爱与魅力。





口袋妖怪详尽分析

——新大陆的仙灵

文/月神兔兔 编/乌冬

这辑我们要聊的新属性仙系，作为新作的最大卖点之一，自然受到设计者更多的偏爱。它不仅能完克龙、恶、格三个重要属性，而且拥有较强的抗性，在战场上有充分的表现机会。这个属性的出现，使那些与它相关的属性或被增强，或被削弱，在很大程度上影响着新作的战斗格局。

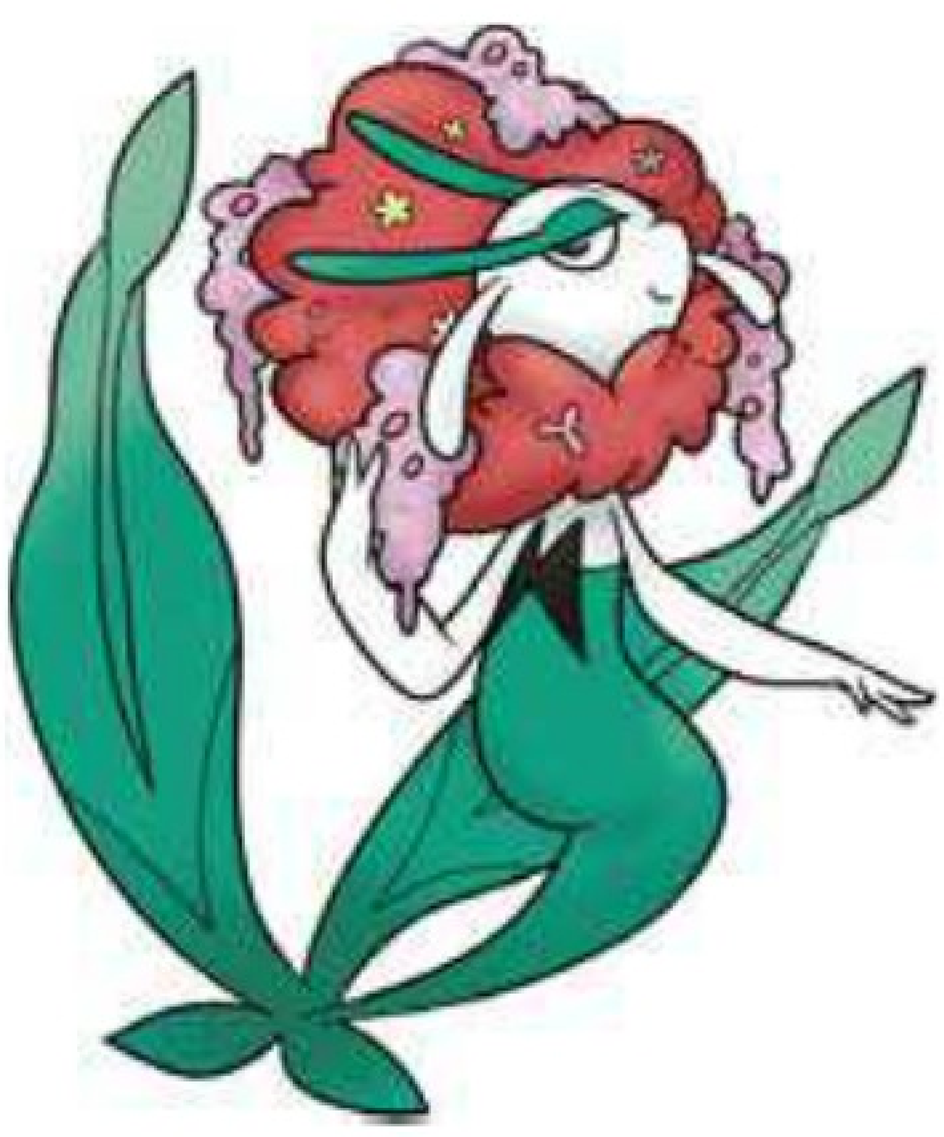
本文以《口袋妖怪 X·Y》为舞台，在普通精灵范围内进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，默认精灵能达到玩家所需要的最理想状态。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、保护、隐石沙砾等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

花仙后

(フラ-ジエス/Florges)

编号：671 分类：花园口袋妖怪 身高：1.1m 重：10.0kg

过去的城主们为装饰庭院而招来花仙后作成花园。



能力方面

种族值					
HP	78	物攻	65	物防	68
特攻	112	特防	154	速度	75
LV50能力极限值					
HP	185	物攻	128	物防	132
特攻	180	特防	226	速度	139
LV100能力极限值					
HP	360	物攻	251	物防	258
特攻	355	特防	447	速度	273

进化流程

NO.669花贝贝（フラベベ/Flabébé）
↓LV19
NO.670花仙子（フラエッテ/Floette）
↓光之石
NO.671花仙后（フラ-ジエス/Florges）

属性为仙，受到的攻击效果如下

效果2倍：毒、钢

效果一般：普通、飞行、地面、岩石、鬼、火、水、草、电、超能、冰、仙

效果减半：格斗、虫、恶

无效果：龙

特性

鲜花掩护（フラワーベール/FlowerVeil）：己方场上草系精灵不会受到能力弱化技能的影响。

梦特性

共生（きょうせい/Symbiosis）：多人战斗时，队友使用道具后能将自己的道具转交给队友。

升级技能一览

1:魅惑之音（チャームボイス/DisarmingVoice）
1:鲜花防御（フラワーガード/FlowerShield）
1:草绳（くさむすび/GrassKnot）
1:咒语（おまじない/LuckyChant）
1:许愿（ねがいごと/Wish）
1:魔叶斩（マジカルリーフ/MagicalLeaf）
1:草之领域（グラスフィールド/GrassyTerrain）
1:花雪（はなふぶき/PetalBlizzard）
1:芳香疗法（アロマセラピー/Aromatherapy）
1:迷雾领域（ミストフィールド/MistyTerrain）
1:月之力量（ムーンフォース/Moonblast）
1:花瓣之舞（はなびらのまい/PetalDance）



可以习得的技能机器

4	6	10	11	15	16
17	18	20	21	22	27
29	32	42	44	45	48
49	53	68	70	86	87
88	90	96	99	100	

已知遗传技能

效仿（まねっこ/Copycat）
NO.311正电宝宝→NO.669花贝贝
诱惑（ゆうわく/Captivate）
NO.300玲珑猫→NO.669花贝贝

通过其他途径习得的技能

太阳光线（ソーラービーム/Solarbeam）
进化前，花仙子NO.58
飞叶快刀（はっぱカッター/RazorLeaf）
进化前，花仙子NO.15
撞击（たいあたり/Tackle）
进化前，花仙子NO.1
蔓藤鞭（つるのムチ/VineWhip）
进化前，花仙子NO.1
仙之风（ようせいのかぜ/FairyWind）
进化前，花仙子NO.1

生蛋分组为妖精+妖精。公母比例：雄0%/雌100%。孵蛋步数：5120

点评

花仙后的种族值总和高达552，是一只高种族精灵。特防能力达到强力特防盾水准，特攻能力也很强，在特攻精灵面前能占据绝对的优势。纯仙属性抗性多弱点少，很适合联防，使它既能做属性盾又能做特防盾，还能兼顾进攻，是新增仙系精灵中较强的一只。不足之处在于两个特性鲜花掩护和共生都是多元对战特性，在单打和轮转中几乎毫无作用。

推荐用法

单打

联防型

月之力量+能量球/精神干扰/觉醒力量/芳香疗法/光之壁/许愿

花仙后不仅在种族值和属性上适合联防，而且还有芳香疗法、光之壁、许愿这些非常适合联防的强力辅助技能。强大的耐久配合芳香疗法使它成了发挥稳定的队医。此外还拥有不弱的特攻能力，特攻极限能达到355，配上高效的本系技能月之力量具有很强的杀伤力。当然，如果配招以辅助为主，那么努力值也可多分点给耐久，特攻未必要加到极限。

全特攻型

月之力量+能量球/草绳+精神干扰+觉醒力量

全特攻技能的配招，根据装备道具的不同有两种截然不同的战术变化。

首先是装突击背心使特防进一步提升，努力值加极限特攻满血，特防努力值即使不加在突击背心的作用下也能达到强力特防盾级别，极限特攻和四特攻技能的打击面保证了它的杀伤力，对特攻精灵占有绝对优势，即使对方换物攻精灵也能趁对方换人时造成不小的伤害。

另一种是装专爱眼镜打联防强攻战术，以它的属性和特防能力有许多精灵对它无可奈何，很容易将对方逼退。在事先能确认对方上场精灵的3v3对战环境下很容易先读到对方将要换上的精灵，于是选用最有效的攻击技能在专爱眼镜的火力提升下对对方造成致命伤，甚至秒敌。



攻击技能方面，本系主攻技能月之力量拥有95的威力和100%的命中，在十万伏特、冷冻光线等大威力特攻技能的威力都降低至90的新版本中独领风骚，体现了设计者对新增属性仙系的偏爱。草系技能主要在能量球和草绳中选择，其中效果稳定的能量球在新版本中威力提升到了90，推荐优先选择（上下文都以能量球为例）。再加上一招精神干扰，花仙后的大威力属性技能差不多就只有这三招了，最后一个技能格可用觉醒力量进一步补充打击面，建议选择觉醒火专克有火系4

倍弱点的钢系精灵，或者用觉醒地同时克制仙系打不动的火、毒、钢三个属性也不错。

强力特防盾型

许愿/睡眠+月之力量+芳香疗法/剧毒/冥想/光之壁/其他特攻技能

努力值加极限特防满血，专门负责抵挡特攻精灵。与装突击背心的打法不同的是可以装许愿或睡眠回血增强续航能力、用芳香疗法充当队医、还能用剧毒骚扰或冥想强化作为主要攻击手段。

轮转

强力辅助型

月之力量+芳香疗法/光之壁/许愿/睡眠/草之领域/迷雾领域/能量球

花仙后的纯仙属性4抗性2弱点，很容易建立起高效的三角联防，并且能使旧作的轮转战中流行的龙系大威力强攻打法失效。辅助技能方面，芳香疗法充当队医，光之壁配合全队防御，许愿帮助队友回血，都是决定力很强的辅助手段。而且自己的特攻火力也不低，在对攻战中也不落下风。

新版本新增的场地技能中，花仙后会其中的两招。其中草之领域能配合草系精灵强攻，同时还能利用使地震威力减半的特点配合被地面系克制的精灵。当然，场地技能是对双方有效的，所以遇到对方也有草系精灵时要慎用，且自己队中不要配用地震主攻的队友。花仙后自身并非草系精灵，所以用草之领域配合队友不会造成场上属性重复，但相反自己能享受草之领域的恩惠也就比较少了，最多装一招非本系的能量球备用。迷雾领域则是让双方5回合内都不会中异常状态，且使龙系技能威力减半，适合配合怕骚扰且自己不骚扰对方的队伍，还能彻底封死对方的龙系强攻。

冥想型

冥想+月之力量+许愿/睡眠+替身/能量球/精神干扰

用冥想强化的打法，能完全使对方的特攻精灵无力化，尽量配合队友的反射盾以降低被物攻精灵攻陷的风险。强化后用月之力量强攻撕开对方的防线，用许愿或睡眠回血增强续航能力。

多元对战

配合草系精灵

鲜花防御/草之领域/花雪+月之力量/魔力闪光+能量球/精神干扰/魅惑之音/芳香疗法/保护



花仙后在多元对战中配合草系精灵的手段很多，特性鲜花掩护能使己方场上的草系精灵都不会被对方降低能力等级，特有技能鲜花防御能使全场草系精灵提升一阶物防，草之领域能提升全场草系技能的威力，花雪则能帮食草特性精灵提升物攻。鲜花防御和草之领域都对对方也有效，因此在对方场上也有草系精灵时要慎用。不过花仙后虽然有众多配合草系精灵的手段，但效果都并不算很强，再加上没有速度优势，面对高速强攻的队伍还是挺尴尬的。三重战斗中同时配合两只草系精灵可能会更好用一些。

主攻技能可在月之力量和魔力闪光中选择，虽然单打中月之力量完全取代魔力闪光，但是多元对战中的魔力闪光为范围攻击技能，且不会伤及队友，因此仍可列入备选范围，甚至能和月之力量同时装上见机使用。还有一招范围攻击的魅惑之音不仅能同时攻击对方全场，而且是声音技能可穿替身，而且还是必中，集各种特效于一身，但威力太低，所以能发挥作用的场合其实并不多。保护能先读化解对方的集中攻击，配合物防较高的队友能更方便判断对方的攻击方向。

转交道具型

月之力量/魔力闪光+虚张声势/光之壁/草之领域/芳香疗法/保护/其他特攻技能

利用共生特性把道具转交给队友，只要队友没有携带道具或道具被消耗便会自动转交，无需浪费出手机会，能完成让队友使用两次道具的战术。比如给两只精灵分别装上解异状果和解混乱果，然后连用两次虚张声势为队友提升4阶物攻。还可以先用虚张声势给队友提升2阶物攻，消耗解异状果后再把自己身上的专爱围巾换给队友，让队友高速强攻。或者消耗掉队友的宝石类道具后再把生命玉换给队友等等。

芬芳鸟

（フレフワン/Aromatisse）

编号：683 分类：芳香口袋妖怪 身高：0.8m 重：15.5kg

因为香味太刺鼻，若不是特别喜欢这种香味的训练员，恐怕很难忍受它在身旁。



进化流程

NO.682芳香鸟（シュシュプ/Spritzee）
↓装香袋通信进化
NO.683芬芳鸟（フレフワン/Aromatisse）

能力方面

种族值					
HP	101	物攻	72	物防	72
特攻	99	特防	89	速度	29
LV50能力极限值					
HP	208	物攻	136	物防	136
特攻	166	特防	155	速度	89
LV100能力极限值					
HP	406	物攻	267	物防	267
特攻	326	特防	304	速度	172

属性为仙，受到的攻击效果如下

效果2倍：毒、钢

效果一般：普通、飞行、地面、岩石、鬼、

火、水、草、电、超能、冰、仙
效果减半：格斗、虫、恶
无效果：龙

特性

治愈之心（いやしのこころ/Healer）：多元对战中每回合有1/3几率解除队友的异常状态，不能解除自己的。

梦特性

芳香面纱（アロマベール/AromaVeil）：己方所有精灵不会受到精神系技能影响。精神系技能有魅惑、鼓掌、寻衅、束缚、挑拨、回复封印。

升级技能一览

1:芳香之雾（アロマミスト/AromaticMist）
1:治愈波动（いやしのはどう/HealPulse）
1:香甜气息（あまいかおり/SweetScent）
1:仙之风（ようせいのかぜ/FairyWind）
6:天使之吻（てんしのキッス/SweetKiss）
8:敏锐嗅觉（かぎわける/OdorSleuth）
13:回声（エコーボイス/EchoedVoice）
17:冥想（めいそう/CalmMind）
21:吸收之吻（ドレインキッス/DrainingKiss）
25:芳香疗法（アロマセラピー/Aromatherapy）
29:魅惑（メロメロ/Attract）
31:月之力量（ムーンフォース/Moonblast）
35:撒娇（あまえる/Charm）
38:挣扎（じたばた/Flail）
42:迷雾领域（ミストフィールド/MistyTerrain）
44:特性交换（スキルスワップ/SkillSwap）
48:精神干扰（サイコキネシス/Psychic）
53:魅惑之音（チャームボイス/DisarmingVoice）
57:反射盾（リフレクター/Reflect）
64:自我暗示（じこあんじ/PsychUp）

可以习得的技能机器

3	4	6	10	11	15
16	17	18	21	24	25
27	29	32	33	41	42
44	45	48	53	57	68
70	74	77	85	87	88
90	91	92	99	100	

已知的遗传技能

许愿（ねがいごと/Wish）
NO.176飞翼兽→NO.682芳香鸟
束缚（かなしばり/Disable）
NO.39胖丁→NO.682芳香鸟
诱惑（ゆうわく/Captivate）
NO.300玲珑猫→NO.682芳香鸟
精神回复（リフレッシュ/Refresh）
NO.531塔本奈→NO.682芳香鸟

生蛋分组为妖精+妖精。公母比例：雄50%/雌50%。孵蛋步数：5120

点评

芬芳鸟是一只善于辅助的仙系精灵，种族值总和虽然不高，但拥有一大堆好用的辅助技能，并且特有特性芳香面纱使它不会受到挑拨鼓掌等精神系技能的影响，成为了它使用辅助技能的保障。极慢的速度使它非常适合发动欺骗空间，



纯仙属性又使它弱点不大。不过它的耐久还只能算是较强水准，并非强力盾牌，在对方的大火力强攻下还是有可能被突破的。

推荐用法

单打

欺骗空间特攻型

欺骗空间+月之力量/吸收之吻+（精神干扰/精神冲击）/十万伏特/能量球/光栅加农炮/觉醒力量/束缚

芬芳鸟作为超低速精灵，并且拥有特有特性芳香面纱能防挑拨的鲜明特点，使它非常适合释放欺骗空间造福队友。惟一的缺陷就是没有方便的退场技能，只能依靠换人联防来把欺骗空间效果交给队友。芬芳鸟自身的特攻也不算低，特攻极限能达到326，释放欺骗空间后自己进攻也是不错的选择。尽量在被它克制的格、恶、龙系精灵面前上场，能比较安全地释放欺骗空间，次回合根据对方换人情况选择自己进攻或换其他低速队友上场。

攻击技能方面，从自身打击面的角度来说，专克毒系的超能系技能和能同时克制火毒钢三个仙系盲点的觉醒地都是不错的选择。但是从配合的角度来说却未必要那么面面俱到，毒系和钢系的天敌都完全可以交给能抵抗这两种属性的低速强攻队友来联防（可准备一到两只）。而它自己则装上十万伏特、能量球、光栅加农炮等技能专克一些队友对付不了的精灵。还有招辅助技能束缚能配合欺骗空间的先手效果，封住对方最有效的进攻手段。

欺骗空间纯辅助型

欺骗空间+芳香疗法/光之壁/反射盾/（许愿/睡眠）/月之力量

除了兼顾自己进攻的特攻型以外，芬芳鸟也可以多装一些辅助技能用于纯辅助队友作战，努力值也相应地全都加给耐久。它的辅助手段非常丰富，芳香疗法使它成为很优秀的队医精灵，光之壁和反射盾能给队友提供很强的防守辅助。许愿既能作为自己的回血手段，也能帮助下回合联防上场的队友回血，它的血量较高，帮队友回血的效果还算不错。装上道具光之粘土能使光之壁和反射盾的持续回合数增加，放完双墙后再释放欺骗空间是一种



很强劲的战术。芬芳鸟拥有芳香面纱特性不怕挑拨鼓掌，很适合辅助打法。

常规联防型

月之力量+芳香疗法/光之壁/反射盾/许愿/其他特攻技能

不利用欺骗空间的常规联防打法，29的速度种族值使它即使在一些低速精灵面前也会沦为后手，但毕竟纯仙系4抗性2弱点，还是挺适合联防的。辅助技能中芳香疗法、光之壁、反射盾、许愿都可以在联防战中充分发挥作用。如果以辅助为主，则努力值尽量多加给耐久。也可以用极限特攻，多装几招特攻技能参与进攻。

欺骗空间冥想强攻型

欺骗空间+冥想+月之力量+十万伏特/觉醒力量

先用冥想强化，再用欺骗空间逆转速度先手强攻的打法。尽量在特攻精灵面前上场提高战术成功率。本系技能月之力量主攻，为了尽量扩充打击面，最后一招建议用不被钢系抵抗的十万伏特，或者用能同时克制火毒钢的觉醒地也不错。不过芬芳鸟的特攻毕竟不算很高，一次冥想是达不到控场水平的，而耐久也没高到能让它多次冥想的程度，所以强化打法并不实用。

轮转

强力辅助型

欺骗空间/芳香疗法/光之壁/反射盾/（许愿/睡眠）/束缚/迷雾领域/月之力量

轮转中纯仙属性很容易组成高效的三角联防，比如芬芳鸟+铁甲螳螂+棘飞龙就是非常好的组合，不仅没有重复弱点，而且每个弱点都至少有一个队友能



够抵抗，并且除地面和鬼以外的其他16个属性都有可能被我方抵抗。在这种强大的联防系统中，芬芳鸟的各种辅助技能就更加能够体现优势了，而且轮转中只需要靠转位就能辅助队友，无需浪费一回合去换人，配合起来也比较方便。光之壁反射盾的强力防守，芳香疗法配合队友的睡眠回血，用得好的话都有左右战局的作用。欺骗空间、许愿、束缚也都具有不错的辅助功效，迷雾领域则能彻底封杀对方的龙系强攻。

多元对战

欺骗空间型

欺骗空间+月之力量/魔力闪光+虚张声势/保护/其他特攻技能

多元对战重视速度，因此用顺风、湿原或欺骗空间争取先手控场的打法非常实用。其中欺骗空间因为克制顺风和湿原，所以算是最厉害的，但又由于必定后手发动，使欺骗空间的战术难度也最高。一般对手为了防欺骗空间，在开

场时就备有猫式掌击、挑拨或催眠的可能性很高，如何应对这些招式便成了欺骗空间发挥作用的关键。芬芳鸟的芳香面纱特性使它天生就能免疫挑拨鼓掌等精神类骚扰技能，能大幅提高战术稳定性，再装上道具解异状果，就能防御绝大多数骚扰了。猫式掌击则可用队友的猫式掌击、跟我来等技能进行牵制，也可让它自己用保护来撑过首回合，或者只要不是开场时上场，那么通常也就不会撞上猫式掌击。

释放欺骗空间后，芬芳鸟还有很多防御性的辅助手段，但多元对战中比起防守，应该还是强攻更有利一些，毕竟只要能先手击倒对方就等于化进攻为防守。所以还是建议用虚张声势这种进攻性的后续辅助方式，或者用攻击技能配合进攻也行。芳香面纱特性不仅对自己有用，还能帮队友防御精神系骚扰技能，尤其是队友用猫式掌击掩护它释放欺骗空间之后不怕被对方的鼓掌封住技能，多少能进一步增强一些战术稳定性。芳香面纱作为芬芳鸟的特有特性，在多元对战中同样是体现其价值的关键。不过芳香面纱会被破格特性化解，所以在破格特性的挑拨精灵面前还是有可能被破坏战术的。

防守辅助型

芳香之雾/治愈波动/芳香疗法/光之壁/反射盾/欺骗空间/月之力量

芬芳鸟有一些多元对战特有的辅助手段，其中芳香之雾是它的特有技能，效果是让一名队友的特防提升一阶。不过多元对战毕竟不适合防守，尤其是使用欺骗空间后更加不可能把宝贵的先手回合数用于提升耐久，所以这招特有技能的用处并不大。另外能给队友回血的治愈波动同样也存在这个问题。芬芳鸟的另一个特性治愈之心也只有在多元对战中才有效，效果是每回合有1/3几率解除队友的异状，因为效果并不稳定，所以应该不如芳香面纱好用。

舔舔奶糕

（ペロリーム/Slurpuff）

编号：685　分类：甜味口袋妖怪　身高：0.8m　重：5.0kg

它活用能分辨微弱气味的敏感嗅觉，成为甜品师的助手。



进化流程

NO.684舔舔糖（ペロッパフ/Swirlix）

↓装甜泡芙通信交换

NO.685舔舔奶糕（ペロリーム/Slurpuff）

能力方面

种族值					
HP	82	物攻	80	物防	86
特攻	85	特防	75	速度	72
LV50能力极限值					
HP	189	物攻	145	物防	151
特攻	150	特防	139	速度	136
LV100能力极限值					
HP	368	物攻	284	物防	298
特攻	295	特防	273	速度	267

属性为仙，受到的攻击效果如下

效果2倍：毒、钢

效果一般：普通、飞行、地面、岩石、鬼、

火、水、草、电、超能、冰、仙
效果减半：格斗、虫、恶
无效果：龙

特性

甜蜜面纱（スイートベール/SweetVeil）：防止己方精灵进入睡眠状态。

梦特性

轻身（かるわざ/Unburden）：携带的道具消失时速度翻倍。如果一开始就没有携带道具效果不会发动。

升级技能一览

1:香甜气息（あまいかおり/SweetScent）
1:撞击（たいあたり/Tackle）
5:仙之风（ようせいのかぜ/FairyWind）
8:结交（なかよくする/PlayNice）
10:假哭（うそなき/FakeTears）
13:轮唱（りんしょう/Round）
17:棉花孢子（わたほうし/CottonSpore）
21:莽撞（がむしゃら/Endeavor）
26:芳香疗法（アロマセラピー/Aromatherapy）
31:吸收之吻（ドレインキッス/DrainingKiss）
36:能量球（エナジーボール/EnergyBall）
41:棉花防御（コットンガード/CottonGuard）
45:许愿（ねがいごと/Wish）
49:嬉戏（じゃれつく/PlayRough）
58:光之壁（ひかりのかべ/LightScreen）
67:神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）



可以习得的技能机器

4	6	10	11	15	17
18	20	21	24	27	29
32	35	42	44	45	46
48	68	70	77	85	87
88	90	99	100	H3	

已知的遗传技能

腹太鼓（はらだいこ/BellyDrum）
NO.183玛利鼠→NO.684舔舔糖
哈欠（あくび/Yawn）
NO.176飞翼兽→NO.684舔舔糖
效仿（まねっこ/Copycat）
NO.311正电宝宝→NO.684舔舔糖
您先请（おさきにどうぞ/AfterYou）
NO.176飞翼兽→NO.684舔舔糖

生蛋分组为妖精+妖精。公母比例：雄50%/雌50%。孵蛋步数：5120

点评

舔舔奶糕的种族值总和480，比芬芳鸟略高一些，但各项数值比较平均，没有特别突出的优势。不过它的技能非常优秀，特攻技能的属性特别丰富，还有许多厉害的辅助技能和强化技能。甜蜜面纱特性使它成为联防催眠的重要环节，轻身特性则使它摇身一变成为速攻能手，各种打法变化多样。再加上弱点烧抗性多的纯仙属性，总体来说只要合理运用，就完全有能力与一线精灵对抗。

推荐用法

单打

甜蜜面纱全特攻联防型

魔力闪光/吸收之吻+火焰放射/乘浪/精神干扰/能量球/十万伏特

舔舔奶糕的特攻技能非常丰富，火焰放射、乘浪、精神干扰、能量球、十万伏特，都是各属性的大威力主力攻击技。尤其是火焰放射克钢，乘浪克火，精神干扰克毒，把仙系的三个攻击盲点全补上了，基本上没有用到觉醒力量的必要。它还是少有的水系以外会大威力水系技能的特攻精灵，能给被水系克制的对手带来更大的防守压力。原本能抗仙系的火系精灵由于几乎都不具备毒系和钢系技能，所以在乘浪的压力下即使上来联防也很难将它打败。至于毒系和钢系精灵，虽然正面对抗的情况下舔舔奶糕并没有胜算，但是事先能看到对方所有精灵的对战环境下很容易先读对方的联防，此时用相应的克制技能进攻便能赚到很大的便宜。



像这样装满四招特攻技能的配招充分利用了舔舔奶糕特攻属性丰富的特点，道具装突击背心能大幅增强它的联防能力，特性选择甜蜜面纱还能顺便联防催眠技能。美中不足的是它学不会月之力量，本系主攻技能只能在魔力闪光和吸收之吻中两选一。吸收之吻的威力虽低，但有高达3/4的吸血量，如果把吸血量换算成攻击力叠加起来的话，效率略超魔力闪光。不过这样的算法也未必靠谱，实战中如果能用魔力闪光正好击倒对方从而减少对方一次攻击的话，其实效果反而优于吸血。所以以进攻为主的打法还是建议优先选择魔力闪光。

甜蜜面纱辅助联防型

魔力闪光/吸收之吻+芳香疗法/光之壁/哈欠/许愿/棉花防御/其他特攻技能

虽然特攻技能属性丰富是舔舔奶糕的一大特点，但辅助技能丰富同样也是它的特点之一。用芳香疗法担任队医、用光之壁辅助防守、用哈欠骚扰等都是很好的联防手段。运用辅助技能的打法虽然不能装突击背心，但可把努力值多分点给耐久并装上剩饭等防守用道具，再加上这些辅助技能本身都具有防御功效，联防能力并不会差。特性还是选择甜蜜面纱抵御催眠技能，增加它的联防作用。另外还有一招高效的强化技能棉花防御能一下子提升3阶物防，合理运用的话能使相当一部分物攻精灵对它束手无策（比如在比自己慢的物攻精灵面前用，或在先读对

方换物攻精灵时用）。

冥想轻身型

冥想+魔力闪光+火焰放射/精神干扰/乘浪

轻身特性的打法与甜蜜面纱完全不同，由于一旦轻身特性发动后被换下场，特性就将无法再次发动，所以轻身特性的打法都要争取死磕到底，而非联防。冥想是比较常规的强化打法，在特攻精灵面前强化，道具装回血果，体力一半以下后便能回复1/4的血量并发动轻身特性使速度翻倍，既方便发动特性又增强防守能力。速度翻倍后可视情况选择继续强化或直接进攻。攻击技能以本系魔力闪光主攻，并在火焰放射、精神干扰和乘浪中选两招补充打击面。建议选择火焰放射+精神干扰充分压制它的天敌毒系和钢系，至于火系精灵么，因为大多都没有克制它的技能，所以在冥想过并且速度占优的情况下大多用精神干扰就足够对付。

腹太鼓轻身型

腹太鼓+嬉戏+报恩+火焰放射/空元气

威力更猛的腹太鼓控场打法。尽量在奈何不了它的精灵面前上场，使腹太鼓强化变得安全一些。血量要控制在4的倍数，这样满血使用腹太鼓后回血果就会即时发动，血量会回复到3/4，达到比较安全的状态。

努力值可在速度、物攻和血量中选择分配。速度只要加72点努力值就能在发动轻身特性后快过130种族的精灵，当然再多加点就能快过更多的提速精灵。物攻若加到极限便能在腹太鼓后达到1136，足够秒敌，但是过多地分给速攻就会在防守上暴露出很大的漏洞，使战术未必能够成功实现。所以还是建议三者各分一些。

攻击技能方面，舔舔奶糕的物攻技能极少，与丰富的特攻打击面形成鲜明的反差，是腹太鼓打法的一大遗憾。除了本系主攻技能嬉戏以外基本只有报恩一招物攻技能可用，使控场面大打折扣。虽然仙系技能的盲点火系和毒系大多能用报恩来秒，但是要秒掉强力物防盾级别的火毒精灵还是非常吃力的，此外还有钢系精灵是这两招的共同盲点，几乎都无法秒掉。最后一个技能格可装特攻的火焰放射专门克制有火系4倍弱点的钢系精灵，一般的钢系精灵还是用享受腹太鼓效果的嬉戏效果更好一些。也可用空元气备着防烧伤。

莽撞轻身型

莽撞+魔力闪光/光之壁/哈欠/冥想/其他特攻技能

莽撞轻身打法是后手接下对方攻击后用莽撞大幅消耗对方体力，消耗道具发动轻身特性后再先手把对方干掉的打法。一般来说以装精神衣带并尽量降低耐久的打法比较普遍，是一种即使遇到天敌也能强行对抗的强大变招。以与对方对子为使命，完成任务后再先手攻击一次或使用光之壁、哈欠等技能辅助队友就算赚到了。对同一个对手经常这样变招能使天敌在它面前不敢轻易出招。

此外也可以把道具换成特攻果，算好对方的攻击正好能使自己的特攻果发动的时候用莽撞，消耗特攻果发动轻身特性并提升特攻后再先手击倒对方，随后利用提升后的威力继续攻击下一只精灵。甚至还能在之前先用过冥想，配合特攻果和轻身效果能形成控场。不过这种打法危险性较大，而且其实也可以不用莽撞直接用特攻技能进攻。

冥想棉花防御型

冥想+棉花防御+吸收之吻+乘浪/火焰放射/十万伏特

冥想+棉花防御强化两防的打法。遇到特攻精灵就用冥想，遇到物攻精灵则用棉花防御。道具装回血果提升消耗能力，体力过半后回血果发动便能启动轻身特性，不仅体力得到充分的补充，而且随后还能继续先手强化。充分使用冥想后再转用威力大幅提升后的吸收之吻一边攻击一边回血，争取控场。最后再装一招其他属性的技能补充打击面，尽量选择与仙系共同盲点较少的属性。

轮转

辅助型

芳香疗法/光之壁/哈欠/许愿/睡眠/棉花防御/莽撞/魔力闪光

轮转中舔舔奶糕有芳香疗法、光之壁等许多强力的辅助技能，对方物攻精灵居多时可用棉花防御强化，特攻精灵居多时则可用光之壁，防守性能也比较理想，能稳定地进行辅助。另外在被击倒前能用莽撞进行大火力输出也是作为辅助精灵的重要优势。

腹太鼓强攻型

腹太鼓+嬉戏+报恩+空元气

腹太鼓强攻打法，装回血果发动轻身特性能很方便地提升速度，是它相比其他腹太鼓精灵的优势所在。轮转中的转位不会影响轻身的发动，使轻身特性变得更实用。打击面也不再那么重要，反正打击面再丰富也未必能正好击中想打的精灵，所以一招嬉戏主攻，再加一招报恩备用足矣。最后再装一招空元气防烧伤。轮转中还能通过队友的双墙、许愿等掩护手段使腹太鼓战术变得更安全，是非常优秀的强攻手段。

冥想吸血型

冥想+吸收之吻+棉花防御/替身/睡眠/其他特攻技能

用冥想强化并用吸收之吻吸血的消耗型打法，遇到物攻精灵可用棉花防御强化，还能用替身防部分破强化的技能。如果觉得单一招吸收之吻还不够回血，那么再加一招睡眠也可以。可用回血果发动轻身特性，也可用解异状果配合睡眠来发动。

多元对战

轻身速攻型

魔力闪光+火焰放射/乘浪/精神干扰/能量球/十万伏特/莽撞/冥想/光之壁/芳香疗法/虚张声势

重视速度的多元对战中，舔舔奶糕消耗道具发动轻身特性后便能与队友一起速攻，或先手使用虚张声势、光之壁等辅助技能。问题就是轻身特性的发动没有单打那么保险，且发动前并没有先手优势。



www.dooland.com

甜蜜面纱防催眠型

魔力闪光+火焰放射/乘浪/精神干扰/能量球/十万伏特/莽撞/保护

利用甜蜜面纱特性帮场上队友防催眠的打法。一般不作为主力在前场作战，当对方明显要使用催眠战术的时候可将它换上场抵御催眠。无论对方催眠哪一只都能防住。

天线鼠

（デデンネ/Dedenne）

编号：702 分类：天线口袋妖怪 身高：0.2m 重：2.2kg

它能用尾巴从发电厂或家用插座上吸收电能，并从胡须上释放电击。



能力方面

种族值					
HP	67	物攻	58	物防	57
特攻	81	特防	67	速度	101
LV50能力极限值					
HP	174	物攻	121	物防	119
特攻	146	特防	130	速度	168
LV100能力极限值					
HP	338	物攻	236	物防	234
特攻	287	特防	256	速度	331

属性为电+仙，受到的攻击效果如下

效果2倍：毒、地面

效果一般：普通、岩石、鬼、钢、火、水、草、超能、冰、仙

效果减半：格斗、飞行、虫、电、恶

无效果：龙

特性

颊囊（ほおぶくろ/CheekPouch）：对战中食用树果会额外回复最大体力的1/3。

拾取（ものひろい/Pickup）：回合结束时拾取对方消耗掉的道具（身上要没道具）。

梦特性

正极（プラス/Plus）：场上还存在正极或负极特性的精灵时自身的特攻提升50%。

升级技能一览

1:撞击（たいあたり/Tackle）

1:摇尾巴（しっぽをふる/TailWhip）

7:电磁震荡（でんきショック/Thundershock）

11:充电（じゅうでん/Charge）

14:撒娇（あまえる/Charm）

17:弧面充电（パラボラチャージ/ParabolicCharge）

20:脸颊蹭蹭（ほっぺすりすり/Nuzzle）

26:变压（ボルトチェンジ/VoltSwitch）

30:睡眠（ねむる/Rest）

31:鼾声（いびき/Snore）

34:充电光束（チャージビーム/ChargeBeam）

39:傚伴（なかまづくり/Entrainment）

42:嬉戏（じゃれつく/PlayRough）

45:雷电（かみなり/Thunder）

50:放电（ほうでん/Discharge）

可以习得的技能机器

6	10	11	17	18	21
24	25	27	28	32	40
42	44	45	46	48	56
57	67	68	70	72	73
86	87	88	89	90	93
100	H1				

已知的遗传技能

帮手（てだすけ/HelpingHand）

NO.235图图犬→NO.702天线鼠

索要（ほしがる/Covet）

NO.235图图犬→NO.702天线鼠

怪异电波（かいでんぱ/EerieImpulse）

NO.235图图犬→NO.702天线鼠

生蛋分组为妖精+陆上。公母比例：雄50%/雌50%。孵蛋步数：5120

点评

天线鼠是第六代的可爱鼠宝宝系列精灵，继承了该系列惯有的低种族，不过与上一代的电飞鼠一样都具有许多属于自己的特色。天线鼠是目前惟一一只电+仙属性精灵，6抗性2弱点，其中一个免疫，拥有较强的联防能力，绝不输给飞+电的电飞鼠。稀有特性颊囊增强了它的防守能力，使属性特点能够得以有效利用。另外它还拥有自己特有的技能脸颊蹭蹭，是非常实用的骚扰技。

推荐用法

单打

颊囊联防型

脸颊蹭蹭+十万伏特+蜻蜓点水/草绳/觉醒力量/嬉戏

天线鼠的耐久虽然并不高，但是颊囊特性配合回血果能额外给它回复1/3的体力，一次性的总回复量接近60%，正常情况下都能使它多顶一次攻击，利用抗性优势参与联防的话还是挺耐打的。虽然颊囊特性下无论什么果实在发动效果的同时都会为它回复1/3的HP，但由于天线鼠本身的两防比较低，因此追求耐久的话携带增加两防的果实不如直接用回血果。

特有技能脸颊蹭蹭的特效为100%麻痹，并且有20的技能威力，因此可以看作是电磁波的上位技能，非常适合联防骚扰。与电磁波的不同点还在于不怕挑拨，但是要当心突袭。通常依靠抗性联防上场，如果对方比自己快则先将对方麻痹再展开进攻。对方换人则可将对方换上的精灵麻痹，然后扬长而去。在开战前精灵选择阶段，如果看到对方队中有免疫电系的精灵需多加警戒，先读对方换免疫电系的精灵上场时则可改用蜻蜓点水打中对方换上的精灵，进而再换其他队友克制对方。如果想兼顾进攻的话，可将努力值加成极限特攻满血，并且再装一招草绳扩充打击面。觉醒力量可针对部分有四倍弱点的精灵。天线鼠没有特攻仙系技能是一大遗憾，最多只能用物攻的嬉戏，但由于它物攻实在太低，所以几乎可以无视。

颊囊特攻型

脸颊蹭蹭/蜻蜓点水/变压+草绳+十万伏特/充电+替身

天线鼠能学会替身，因此可以通过替身控制血量来发动特攻果，这样特攻就能达到120多，体力也同时恢复。101的速度如果有性格修正能快过不少精灵。配招上以打击为主，所以选十万伏特的威力更大，选充电则有不小概率再度提升特攻，二者可以择一保留或同时留



道具，大约相当于535血量、256特防。联防下对手之后可用脸颊蹭蹭骚扰，再先手用怪异电波或撒娇降低对方的火力，使对方不得不换人，随后用蜻蜓点水打中对方换上的精灵，并挑选克制对方的精灵上场扭转战局。

用；草绳用来补充打击面；如果十万伏特和充电没有同时使用，最后一个技能格可以配上蜻蜓点水或变压，逃跑的同时破坏坚硬特性对手的特性，而相比变压，蜻蜓点水面对一些电系无效的劲敌时的逃跑效率更高——如果不考虑帮下一个上场的队友破坏对方的坚硬特性，也可以把逃跑技能换成脸颊蹭蹭来麻痹对方。

这种用法虽然看着不错但实用性有限，首先是打击面的问题，由此带来的是以天线鼠本身的低耐久如果不能一击打倒对手就很大几率被秒掉。因此遇到不动的对手，一定不要留恋已有的强化，而硬拼，大不了以后当做麻痹手纯骚扰用。

极限单防型

脸颊蹭蹭+蜻蜓点水+十万伏特+怪异电波/撒娇

把单防能力加到极限，专做特防盾或物防盾，扩大它所能联防的范围。颊囊特性配上回血果使它拥有较强的耐久，极限特防满血的情况下算上特性和

轮转

骚扰辅助型

十万伏特/放电+脸颊蹭蹭/撒娇/怪异电波/（蜻蜓点水/变压）

轮转中天线鼠能依靠独一无二的属性组建特殊的三角联防，颊囊特性配上回血果能提高它的耐久，但不适合持久作战。辅助技能主要是脸颊蹭蹭的骚扰以及撒娇和怪异电波的弱化，决定力都不算强。也可用放电主攻搏麻痹特效，但进攻火力并不大。总体来说实力并不理想。

充电型

充电+十万伏特+草绳/脸颊蹭蹭/撒娇/怪异电波

充电能提升一阶特防，并使下次攻击时的电系技能翻倍。轮转中能通过转位延缓天线鼠的下次出招，使对方不容易依靠先读来防御，所以比单打更好用一些。如果再配合上队友释放的电能领域，或许能强行突破对方的联防堡垒。



提升特防的效果缺乏高耐久和方便的回血技能的搭配，还是不适合持久作战。

多元对战

正极型

十万伏特/放电+草绳/觉醒力量/弧面充电+帮手/做伴/保护

天线鼠利用正极特性在多元对战中与正极或负极的队友配合时能获得430的极限特攻，相当于一只高特攻精灵。101的速度种族值不算太慢，正好超过100的速度激战区，能够完成一定程度的速攻配合，且在遇到比自己快的精灵时还能用先制帮手为高速队友提升火力，不会还没出手就被对方合击干掉。稀有技能弧面充电是全场攻击的吸血技，不仅能同时攻击范围内的所有对手，还能通过配合高血量的队友来增加吸血效率。

正极特性还有一种利用方法是配合技能作伴，把队友也变成正极特性，这样等于是变相为队友提升了特攻，下回合还能与队友一起强攻。做伴并非先制，配合起来不如帮手方便。

拾取型

十万伏特/放电+草绳/觉醒力量/弧面充电+帮手/做伴/保护

拾取特性的效果是在自己没有道具的情况下获得对方消耗掉的道具，在单打中很大程度上取决于对方，因此不如颊囊特性好用。而在多元对战中由于可以拾取队友消耗掉的道具，使主动利用变成了可能（队友与对方同时消耗道具时优先拾取对方的）。用拾取配合时尽量给我方精灵都装上容易消耗且效果显著的道具（回血果、属性宝石等），提高拾取被利用到的几率。此外还能用做伴把拾取特性换给队友，让队友来拾取天线鼠消耗掉的道具。不过即便如此，拾取打法仍然不如正极打法好用，即使在多元对战中出镜率也不会高吧。

仙钻石

（メレシー/Carbink）

编号：703 分类：宝石口袋妖怪 身高：0.3m 重：5.7kg

诞生后的数亿年间一直沉睡于地下，挖洞时偶尔会发现它。



能力方面

种族值					
HP	50	物攻	50	物防	150
特攻	50	特防	150	速度	50
LV50能力极限值					
HP	157	物攻	112	物防	222
特攻	112	特防	222	速度	112

LV100能力极限值					
HP	304	物攻	218	物防	438
特攻	218	特防	438	速度	218

属性为岩石+仙，受到的攻击效果如下

效果4倍：钢
效果2倍：地面、水、草
效果一般：格斗、毒、岩石、鬼、电、超能、冰、仙
效果减半：普通、飞行、虫、火、恶
无效果：龙

特性

净体（クリアボディ/ClearBody）：不会被对手下降能力等级。

梦特性

坚硬（がんじょう/Sturdy）：免疫一击必杀技，同时在满体力的情况下被一击毙命时必定留下1点体力。

可以习得的技能机器

4	6	7	10	11	16
17	20	21	23	27	29
32	33	37	39	42	44
48	64	69	70	71	74
77	80	87	88	90	92
96	99	100			



生蛋分组为性别不明。公母比例：无性别。孵蛋步数：6400

点评

仙钻石的种族值总和为500，算较高种族精灵。进攻能力低下速度较慢，数值主要偏向耐久，且辅助技能丰富。属性是独一无二的岩石+仙，6抗性4弱点，能够参与联防。虽然有被钢系克制4倍的不安要素，但坚硬特性又使它至少不会被秒掉，在辅助方面能有较稳定的发挥。另一个特性净体则基本不会被用到。岩石+仙是能够防御龙+火高效攻击组合的特殊属性，对依靠这对组合控场的精灵具有很强的抑制作用，能防住快龙的逆鳞+神速+大字火，还是少数无论对方的MEGA喷火龙是X形态还是Y形态都能安心防住的精灵之一。

推荐用法

单打

欺骗空间型

欺骗空间+大爆炸/光之壁/反射盾/石砾

仙钻石耐久强大且有坚硬特性护体，是释放欺骗空间的优秀人选之一。安全上场的情况下对方的常规攻击通常都无法将它一击击倒，于是再装上精神叶片或解异状果来防挑拨催眠等骚扰技能，稳定性就会进一步提高。当然即使不依靠坚硬特性，而是依靠属性优势联防一些奈何不了它的精灵上场并释放欺骗空间也是很安全的。释放欺骗空间后可以选择大爆炸退场（威力不大）安全换上队友来利用场地，或者再释放一招石砾、光之壁、反射盾等辅助技能后被对方击倒也可以（就怕对方不攻击）。若释放欺骗空间后自身体力损失并不

大，那么视情况也能选择直接换下，等待机会还能继续参与联防并释放欺骗空间。努力值若全分给耐久来提高战术稳定性，那么它的进攻火力基本可以忽略不计，无需装其他攻击技能。

1级欺骗空间型

欺骗空间+光之壁/反射盾/冰雹/放晴/沙尘暴/剧毒

使用1级仙钻石并装上道具果汁，被对方攻击并发动坚硬特性后果汁即时发动能把它的血量回满，可再发动一次坚硬特性，也就是说至少能顶住两次攻击。利用这个特点能进行辅助→欺骗空间→辅助→被击倒的三次行动，能帮接下来上场的队友提供充分有利的作战环境。辅助技能主要可在双墙或天气技能中选择，其中若用冰雹配合低速冰系精灵，那么最后一回合在自己还剩1点体力时使用，无论对方是否进攻都能完成主动离场。1级仙钻石目前还无法习得石砾是不小的遗憾，不过未来的资料篇中应该能通过定点教学学会。

1级打法的缺点在于怕分段攻击、怕破格特性，且对挑拨催眠等骚扰技能无解，所以稳定性肯定不如满级打法。不过袋龙的两连击还是能够防住的，虽然会使它少一次出手机会。此外1级打法在开战前的精灵选出阶段就会立即暴露战术意图，也是不小的缺陷。

弱点保险特攻型

欺骗空间+月之力量+能量宝石+冥想/精神干扰/觉醒力量

装上道具弱点保险在能克制自己的对手面前上场，引诱对方用克制自己的技能来攻击，发动弱点保险效果，使两攻各提升2阶。仙钻石的坚硬特性使它不会被一招秒掉，能比较安全地使用弱点保险。努力值加极限特攻，弱点保险发动后特攻能达到436，能比肩高特攻精灵。首回合使用欺骗空间取得先手，次回合利用提升后的特攻强攻，能在发动欺骗空间后赚得更多的便宜。即使最终还是拼不过对手，倒下后也能让其他低



速队友上场继续利用欺骗空间效果，起码并不亏。在有技能克制自己但火力并不猛的对手面前甚至还可能有机会用冥想强化，这样便能使它获得小范围控场实力。仙钻石在打击面上对钢系精灵无解，除非使用克制钢系的觉醒力量。

弱点保险物攻&双刀型

欺骗空间+挣扎+石刃/螺旋球/大爆炸/月之力量/能量宝石/觉醒力量

在上文介绍的弱点保险打法的基础上稍作变动，努力值加极限物攻满特攻，其他数值尽可能调低，在克制自己的对手面前上场，引诱对方把自己打成1点体力，发动弱点保险提升两攻，并释放欺骗空间，随后次回合便能先手用大威力挣扎反攻了。弱点保险发动后的一滴血挣扎具有秒敌威力，如果能至少秒掉对方一只精灵，那么剩下的3回合欺骗空间效果就是纯赚的。

其他攻击技能可使用纯物攻，也可使用双刀。由于攻击以外的数值都是越低越好，所以能腾出足够的努力值去补满两攻，形成最理想的双刀，又由于弱点保险能同时提升两攻，所以道具发动后两攻火力都会变得很强大。岩石系技能可在威力强大的物攻石刃和命中稳定的能量宝石中选择，仙系技能则只能选择特攻的月之力量。对于能用本系技能克制的对手，自然也都具有秒敌火力。不过无论是挣扎还是两种本系技能都对钢系无解，要想对付钢系精灵的话还是只能靠觉醒力量。

常规联防型

月之力量/能量宝石/石砾/光之壁/反射盾/沙尘暴/睡眠

不用欺骗空间的单纯联防打法，需更多地利用特殊属性来体现优势。岩+仙属性最大的特点就是能防龙+火进攻组合，尤其是对物攻快龙和MEGA喷火龙能做到完全压制。联防快龙之后即使对方换人，只要使用石砾就能破解对方的鳞甲特性，若对方没有扫地精灵的话几乎等于废了快龙的一半武功。努力值可加极限特攻满血，虽然特攻仍然很低，但本系技能克制对方时还是能造成不小的伤害。克制不了对方时则可在用过石砾、双墙等辅助技能后换上其他队友。也可将努力值更多地分给耐久，那么配招上也就该更多地注重辅助，还能装睡眠回血，增强持续作战能力。作为岩石系精灵使用沙尘暴不仅能对对方造成持续伤害，还能在沙暴期间增强自己的特防，并且能配合挖沙和沙之力量特性的精灵，可谓一举多得。联防过程中还要注意避开钢系技能。

轮转

联防辅助型

光之壁/反射盾/欺骗空间/沙尘暴/睡眠/月之力量/能量宝石

轮转中仙钻石能利用特殊属性建立起特殊的三角联防，但是由于轮转中钢系精灵的出镜率比较高，所以被钢系克4倍显得很致命。尽量与抗钢并克钢的精灵配合帮它掩护，争取尽快击倒对方的钢系精灵。自己则可装上抗钢果形成双保险。功能方面光之壁、反射盾、欺骗空间都是轮转中决定力很强的辅助技能，沙尘暴不仅能配合其他沙暴队精灵，还能给自己增强特防。不过进攻能力实在太弱，基本只能用于纯辅助。而这些辅助技能其实除它以外也有不少其他精灵能够同时学会，并非它的专利。所以若不是特别需要利用它的特殊属性，通常并没有非用它不可的必要。

多元对战

欺骗空间释放型

欺骗空间+虚张声势/光之壁/反射盾/月之力量/能量宝石/大爆炸

多元对战中仙钻石主要依靠释放欺骗空间在队伍中起到决定性作用。强大的耐久使它不会被轻易击倒，虽然有钢系4倍大弱点，但坚硬特性又使它至少能顶住一次攻击。若有队友的猫式掌击掩护，基本不用担心被秒。道具可装精神叶片或解异状果来抵御挑拨催眠等骚扰类技能，进一步提高战术成功率。成功释放场地之后可用虚张声势等技能辅助队友作战。

若要用1级仙钻石也是可行的，道具装果汁便能顶下两次攻击，即使不配合猫式掌击也比较安全。缺点是对挑拨等骚扰类技能将失去抵抗，所以相应地，队友就应该用高速挑拨或防御戏法等方法来提供支援。

交换坚硬特性

特性交换+神秘守护/放晴/虚张声势/保护/欺骗空间/月之力量/能量宝石

仙钻石是目前惟一一只拥有技能特性交换的坚硬特性精灵，于是便能更方便地实现把坚硬特性换给鬼蝉的打法。不过需要注意的是，特性交换无法直接对鬼蝉见效，需先用单纯光线、烦恼种子等技能改变鬼蝉的特性后才能交换。双打时的配合仍然很复杂，三重战斗则能在一回合内完成。获得坚硬特性的鬼蝉相当于免疫所有攻击技能，当然这并不代表无敌，因为还会被沙暴、雪天、中毒、烧伤等其他方法击倒，还有攻击技能若附带中毒或烧伤特效也是有可能将它击倒的。所以其实还是博对方没有此类技能的娱乐性打法。



仙钻石的技能方面，可用神秘守护防中毒烧伤，可用放晴盖掉沙暴雪天（必须当回合立刻盖）。释放神秘守护后还能用虚张声势帮鬼蝉增强物攻，欺骗空间能帮鬼蝉取得先手。当然这一切辅助都必须是在仙钻石没被击倒的情况下。若对方暂时没有办法攻击鬼蝉，那就必然会将进攻的矛头转向仙钻石，所以保护基本是必须的。

仙灵钥匙

（クレッフィ/Klefki）

编号：707 分类：钥匙串口袋妖怪 身高：0.2m 重：3.0kg

对于喜欢上的钥匙绝对不肯放手，所以把金库的钥匙交给它保管会很安全。



能力方面

种族值					
HP	57	物攻	80	物防	91
特攻	80	特防	87	速度	75
LV50能力极限值					
HP	164	物攻	145	物防	157
特攻	145	特防	152	速度	139
LV100能力极限值					
HP	318	物攻	284	物防	309
特攻	284	特防	300	速度	273

属性为钢+仙，受到的攻击效果如下

效果2倍：地面、火
效果一般：格斗、鬼、钢、水、电、
效果减半：普通、飞行、岩石、草、超能、冰、恶、仙
效果1/4：虫
无效果：毒、龙

特性

恶作剧之心（いたずらごころ/Prankster）：变化类技能的先制等级+1。

梦特性

魔术师（マジシャン/Magician）：攻击目标时获得目标道具。

升级技能一览

1: 仙之锁（フェアリーロック/Fairy Lock）
1: 撞击（たいあたり/Tackle）
5: 仙之风（ようせいのかぜ/Fairy Wind）
8: 惊吓（おどろかす/Astonish）
12: 金属音（きんぞくおん/Metal Sound）
15: 撒菱（まきびし/Spikes）
18: 吸收之吻（ドレインキッス/Draining Kiss）
23: 防御戏法（トリックガード/Crafty Shield）
27: 欺诈（イカサマ/Poul Play）
32: 寻衅（いちゃもん/Torment）
34: 镜面射击（ミラーショット/Mirror Shot）
36: 封印（ふういん/Imprison）
40: 道具回收（リサイクル/Recycle）
43: 嬉戏（じゃれつく/Play Rough）
44: 魔法空间（マジックルーム/Magic Room）
50: 回复封印（かいふくふうじ/Heal Block）

可以习得的技能机器

3	4	6	10	11	15
16	17	18	20	21	27
29	32	33	41	42	44
45	46	48	68	73	77
87	88	90	91	99	100
H1					

已知的遗传技能

替换（すりかえ/Switcheroo）
NO.97素利柏→NO.331恶人球→NO.546小叶棉→NO.361雪侏儒→NO.707仙灵钥匙
锁定（ロックオン/Lock-On）
NO.299磁鼻→NO.707仙灵钥匙
铁壁（てっぺき/Iron Defense）

NO.476大磁鼻→NO.707仙灵钥匙

生蛋分组为矿物+矿物。公母比例：雄50%/雌50%。孵蛋步数：5120

点评

仙灵钥匙是稀有的钢+仙属性，拥有11个抗性，其中2个免疫，却只有2个弱点且没有4倍大弱点，可以算是最强的防守属性之一，在联防战中将会有很好的表现。仙灵钥匙的另一个特点是强大的恶作剧之心特性，使所有变化类技能的先制等级+1，能在联防战中为队友提供强大的辅助支援。仙灵钥匙基本就是同时依靠这两大特点来体现其价值的。

推荐用法

单打

先制辅助联防型

光栅加农炮/魔力闪光/电磁波/光之壁/反射盾/求雨/魔法空间/撒菱/替换

仙灵钥匙的耐久并不算很低，努力值多分点给耐久，依靠11个抗性能联防许多精灵，且能让其中的许多精灵对它束手无策。联防上场后可用先制电磁波骚扰，也可用先制双墙防御，为之后队友的作战提供安全保障。因为都是先制，所以当回合对自己也直接有效，使它在防守方面更加安全稳定（能同时学会双墙的恶作剧之心精灵比较稀有）。仙灵钥匙的先制求雨能帮它消除火系弱点，可作为雨天发动者来用。魔法空间在新版本中先制等级归零之后，也能通过恶作剧之心特性变成先制了，能用来对付一些依靠道具作战的精灵，还可在使用之后换上MEGA进化的队友，让魔法空间效果只影响对方（因为MEGA进化石不会因任何情况而失效）。先制替换能够将后攻尾巴、黑铁球、专爱眼镜等副作用道具先手换给对方，不过交换后攻尾巴和黑铁球的效果未必比得过电磁波，交换专爱系道具在新版本增加了能防这招的MEGA进化精灵之后也变得不那么好用了。

努力值可全都分给耐久打纯辅助，也可加极限特攻满血用光栅加农炮和魔力闪光两招本系技能兼顾进攻，克制对方时也有不小的威力。

先制虚张声势替身型

虚张声势+替身+欺诈+守护/剧毒/电磁波

利用恶作剧之心特性的先制虚张声势替身打法，一般来说只要是恶作剧之心特性或高速精灵就都可以用，而仙灵钥匙用这招的优势在于抗性丰富，通过联防很容易制造出对方无招可用的场面，于是安全释放虚张声势的机会也就比较多，下回合开始再连续替身，配合剩饭回血，战术便成立了。努力值尽量多加给耐久以增强联防能力，攻击可交给欺诈，利用对方被虚张声势提升的物攻在替身的保护下进攻。最后一招可装守护配合剩饭效果，也可用剧毒或电磁波骚扰，这样即使对方不停地依靠换人来解除混乱效果，最终也会导致上场过的精灵都中异状。

先制冥想型

冥想+吸收之吻+光栅加农炮+精神干扰/觉醒力量/铁壁

努力值加极限特攻满血，在特攻精灵面前上场，即使不加速度努力值也能依靠恶作剧之心特性先制冥想，加上抗性强大的属性，很容易防住对方的特攻精灵。在连续两三次冥想之后用威力提升后的本系吸收之吻边攻击边回复血量。道具装剩饭、回血果或大根辅助回

血。另一个本系的光栅加农炮负责大火力输出。最后一招可用精神干扰或觉醒力量补充打击面，也可用先制铁壁对抗物攻精灵。

魔术师联防型

光栅加农炮+魔力闪光+精神干扰/觉醒力量/欺诈/电磁波/光之壁/反射盾/撒菱

仙灵钥匙的另一个特性魔术师，效果是自己不带道具的情况下攻击对方能偷掉对方的道具。虽然也是个很不错的特性，不过与强大的恶作剧之心相比还是有一些差距。可用于以攻击为主的联防打法，努力值加极限特攻满血，多装几招特攻技能，并装上属性宝石、回血果等容易消耗的道具。

轮转

先制辅助型

光之壁/反射盾/回复封印/求雨/睡眠/神秘守护/魔法空间/电磁波/剧毒/光栅加农炮/魔力闪光

仙灵钥匙强大的抗性在轮转中很容易组建起高效的三角联防，且每回合都有很大的几率抵抗对方攻击，这样算起来它的耐久是足够强大的。辅助技能方面，光之壁、反射盾、回复封印、求雨等，在轮转中都是很有决定力的辅助技能，配上恶作剧之心特性效果更佳，不仅能保证发动，还能在当回合直接对自己奏效，进一步增强了它的耐久稳定性。

先制冥想型

冥想+吸收之吻/光栅加农炮/铁壁/睡眠/替身

先制冥想打法与单打中介绍的差不多，不过轮转中更容易利用它的抗性，在三角联防的掩护下持续作战的能力更强。火力方面要尽量冥想到顶级才会有决定力，所以对吹飞吼叫等破坏强化的技能很无解。

多元对战

先制辅助型

防御戏法/虚张声势/光之壁/反射盾/求雨/放晴/密谈/魔法空间/电磁波/神秘守护

多元对战重视速度，于是来自恶作剧之心特性的先手辅助就会非常好用。其中比较有决定力的是虚张声势给队友加物攻，以及求雨放晴等进攻性较强的辅助。当然这些技能都比较大众化，其他恶作剧之心精灵大多也都能用。最能体现仙灵钥匙特点的是它的特有技能防御戏法，效果是当回合能使全队防御对方的所有变化类技能，能够帮队友抵御骚扰类技能，掩护队友完成一些特定战术（不过这招本来就是先制，其实并没有利用到特性）。此外能同时学会双墙也算是个不起眼的特点。新技能密谈的效果是降对方一阶特攻，命中为必中，能穿替身能破保护，能在先读对方保护时赚点便宜。魔法空间能破坏对方的一些利用道具的战术，增强应变能力，但要注意对己方也有影响，可配合MEGA进化精灵，也可让装专爱系道具的队友换招。



《口袋妖怪 X·Y》战术系统探究——第六世代各属性分析（一）

文/koflover 编/乌冬

在3DS平台得到全新演绎的《口袋妖怪 X·Y》，整体可以用“惊喜”二字来形容，战术系统方面也有着翻天覆地的变化。在第六世代战术环境的变化中，首先值得我们关注的就是属性格局的变化，因为属性相克关系是《口袋妖怪》战术系统的基础，所有战术都是围绕着“属性”来展开的，在这几辑栏目中，我们来谈谈属性的话题吧。

第六世代可谓是全面洗牌的全新世代，除了新技能、新特性、新道具、新PM这些全新元素以外，还大幅度调整了原有技能和特性的性能参数，并且还微调了部分PM的种族值，相比起大刀阔斧的第四世代来说，第六世代的战术变革更加彻底和全面，这使得玩家必须要重新学习和审视这个全新的战术系统环境，不能再靠以往的游戏经验吃老本了。因为目前《口袋妖怪 X·Y》处于未破解状态，且官方也没有公布多少权威资料，文章中所涉及到的资料背景只是玩家的测试交流结果，还存在有继续完善和修改的空间，如果文章中有不准确之处还请多多指正。

火系——晴天不再热度不减

火系在前三世代的表现平平，但从第四世代起就成为了一个攻击能力特别突出的属性，在能够永恒晴天的第五世代中达到了巅峰。虽然第六世代无法再永晴，但火系的整体强度依然值得肯定，而且在防御端的表现也有所增强。如今的火系可以被视为在攻防两端都有不错表现的均衡属性。

1.火系技能肩负着打击钢系PM的重要任务

打击钢系PM可以说一直都是火系技能的最大使命，尽管火系在前三世代中不算吃香，但因为钢系PM实在太热门，所以火系技能的使用率一直也不怎么低。虽然格斗系和地面系攻击也能克制钢系，但考虑到铁甲螳螂、铁盘坚果、剑盾魂这些复合属性PM的存在，要对钢系PM进行有效打击还得靠火系才行。不怕火的钢系PM也仅有哥特拉王、钢盾龙、大磁鼻、钢帝企鹅、炎钢兽、迪亚路卡以及耐热特性的多塔克这几只，与钢系PM的基础相比还是小得多。由于钢系多以物防盾的身分出现，所以很多物攻手都喜欢带一招火系攻击来进行针对，哪怕用的是火之牙这种低威力技能（叠翅鲨龙）或是携带火焰放射/大字火的低特攻PM（暴鲤龙、袋龙）。

需要说明的是，对于以火系技能作为主攻手段的火系PM来说，打击钢系PM这件事一般和它们没什么关系。如果要针对对方的钢系PM，队伍中带火系PM在一般情况下都是没有用的。

2.火系PM有着天生的双刀优势

我们留意下火系PM的种族值就可以发现，大部分火系PM的物攻和特攻能力都

不错，是天生的“双刀手”，这让那些只擅长物防或只擅长特防的盾牌在对付它们的时候会显得很被动。当然，将种族值同时分配给两攻不一定是什么好事，因为这会导致速度和耐久的不足，同时也会给玩家的努力值分配制造一些难题。虽然火系双刀手有一定的驾驭难度，但玩家可以通过战术层面来克服速度和耐久的不足，这一点我们在后文中再做分析。

燃烧殆尽是火系PM擅长双刀的另一佐证。除了火狒狒和能变成火系的天气娃娃以外，所有火系PM都能学会这招（少数非火系PM也能学），这比起只有部分龙系PM能学的流星群来说要“平民”得多。先用物攻引对方的物防盾牌上场再用燃烧殆尽予以痛击，或是先燃烧殆尽降低了自身特攻再靠物攻技能全力输出，都是非常简单有效的战术。

一般情况下，双刀手的物攻技能和特攻技能都会刻意避免属性重复，但火系PM一般不在意这点，这一方面是因为“物攻火+燃烧殆尽”的组合效率并不差，另一方面“物攻火+特攻火”可以同时享受到晴天、猛火以及引火特性的加成，属性重复也是为了更高的强化效率。需要注意的是，火系欠缺稳定的物攻技能，火焰拳和火焰踢的威力偏低且许多PM都不能学，而烈焰驱动的副作用太明显，在攻击快乐蛋这种血厚防低的PM时自己也会很受伤，能学圣炎的炎帝在这种情况下就显得弥足珍贵。

3.鬼火令火系PM如虎添翼

鬼系之所以从第四世代起存在感大增，一是有物攻特攻分家的关系，二是因为所有火系PM（除了天气娃娃）都追加了强力辅助技能鬼火，这为火系PM带来了更强的游击牵制和防守消耗能力。而且鬼火在第六世代的命中率由75%提升到了85%，用起来更加放心可靠。

鬼火主要有两个作用：一是通过烧伤状态来降低对方物攻手的伤害输出，二是利用每回合1/8最大HP的持续伤害来消耗对方的HP。这使得拥有鬼火的火系PM在战场上拥有足够的主动权，在遇到比自己更刚猛的对手时可以靠鬼火“以柔克刚”，遇到久攻不克的目标时也能用鬼火蚕食其HP或者逼迫它睡觉。举个例子来说，火系的豪火猴表面看起来被水系的玛丽露利在属性上克制，但实际上有鬼火的豪火猴完全能与其正面抗衡，并且用草绳或雷电拳来反客为主；而玛丽露利如果无法保证靠一发水流喷射把豪火猴秒掉的话，见到豪火猴等一干火系PM的话还是早点跑掉为好。

正因为鬼火赋予了火系PM足够的主动权，使得它们在战术构成方面也更加自由。比如靠燃烧殆尽来打游击战术的火系PM，即便携带了专爱围巾，也不妨把鬼火作为一个备选技能，这样的话如果对手试图用巨甲龙、刺龙王来挡燃烧殆尽的时候，可能就会被鬼火打一个措手不及。而那些擅长防守的火系PM往往也离不开鬼火的帮助，比如风速狗 “威吓特性+鬼火”的双物攻封锁能力，火焰鸟、九尾和炎帝依靠“鬼火+火焰漩涡”来打消耗，特防不俗的魔法狐通过“鬼火+冥想”使自己要塞化等等。即便是使用常规战术的火系PM，时不时也可以把一个常用技能换成鬼火，一旦烧伤了对方的物攻手就赚了。

鬼火虽然性能出色，但也不可滥用。因为鬼火对火系PM无效，而烧伤状态也不会使根性特性的PM降低物攻伤害，且空元气在本作中也追加了不受烧伤影响的效果，如果不假思索乱用鬼火的话，可能就会被对手抓住这个机会予以痛击。

4.火系PM的防守能力稳中有升

可能由于火系PM耐久普遍不高的缘故，很多玩家都低估了火系在防守端的价

值，但实际上火系可是有对虫、钢、火、草、冰、仙这6个属性的抗性，而属性弱点只有地、岩、水这三个，在防守方面的表现绝对可圈可点属性。火系对仙系和钢系攻击的抗性尤其值得关注，首先因为仙系作为龙系和格斗系这两大热门属性的克星，在第六世代中是显而易见的热门属性，而钢系攻击因为克制仙系PM的关系，会经常伴随着格斗系和龙系攻击一起频繁出现，所以我们把这个逻辑绕回来的话，就会发现火系在这一系列的属性相克关系中“闷声发大财”。

除了火系自身的抗性优势以外，之前提到的鬼火和以及现在要分析的火焰漩涡也是火系PM防守能力的保证。火焰漩涡作为火系PM的专利（除了太阳岩外只有部分火系PM能学），和其他束缚技一样在本作中得到了大幅度的加强，它不但有限制对方下场的作用，而且每回合的持续伤害由1/16最大HP提升到1/8，如果携带了道具束缚头巾后，这个持续伤害就可以达到1/6，配合鬼火或剧毒等消耗技能的话只需要短短几回合就可以把对手放倒。当然，束缚技本身也有很多破解办法，这个战术有一定的适用场合，但肯定不是万能的。

5.晴天战术的余威

永久晴天的消失虽然意味着第五世代中的晴天战术在本作中已经不再适用，但并不代表晴天战术就此消亡。在双打和三打中因为一回合内可以行动的PM数量比较多，所以晴天依然可以提供可观的战斗力加成；在单打中晴天战术虽然不像第五世代那样破坏游戏平衡，却也绝不是弱的没法用。

如果通过干旱特性的天气手来营造晴天天气的话，哪怕天气手立刻交换下场，队友最多也只有4回合时间来享受晴天加成，而且这期间几乎不允许再次换人，否则每次换人都会少1回合的收益时间。如果晴天天气是由放晴来营造的话，那自己只能享受到4回合放晴，而队友的收益时间就只剩下3回合。

由于晴天的收益时间大幅度缩短，所以那些打晴天战术的PM需要注意以下问题：首先，要保证在短时间内能打出足够的伤害，比如火系PM靠燃烧殆尽打游击的思路与晴天就不是很搭调，而“烈焰驱动+燃烧殆尽”的双刀流就要好一些，至于鬼火消耗的打法就更不要放在晴天时使用了；其次，使用晴天战术的PM最好做好非在晴天下战斗的准备，这样的问题在火系PM身上不怎么出现，主要体现在以太阳光线作为主攻手段的草系PM身上；最后，如果技能栏不是特别吃紧的话，可以考虑带一招放晴来延长晴天时间（要注意只有晴天消失后干旱特性和放晴才能生效），这虽然会降低自身的战斗力，但对于整支晴天队伍来说却是非常好的润滑剂。

另外，玩家还可以尝试给干旱特性的九尾带上炽热岩石，这样的话只要它上场再立刻交换下场，就能给队友留下长达7回合的晴天时间，这期间足够那些打晴天战术的PM做很多事情，尤其是太阳力量特性的喷火龙、MEGA地狱猎犬这种与晴天关联紧密的PM。不过这样的九尾一方面不能靠道具来增加自身战斗力，另一方面作为核心天气手也必须得避免和对手的正面交锋，所以玩家在使用它组队的时候就要做好5打6或2打3的心理准备。

新版本代表PM分析

No.006 MEGA喷火龙Y

MEGA喷火龙Y不但是重要的晴天天气手，同时也是火系PM中的顶尖特攻手，特攻种族值为火系之最。考虑到它每次出

场时必然伴随着晴天，所以它总能享受到各种晴天加成，这主要包括高威力的火系攻击、对水系攻击的抵抗能力和无需充能的太阳光线。当然，它也可以换下场把晴天加成留给队友，但除了不能和它共存的MEGA地狱猎犬外，怕是没有哪只火系PM比它更值得享受晴天加成了。



No.244 炎帝



在火系PM中一直都垫底的炎帝，到了本作中终于迎来了扬眉吐气的一天，虽然它离一线火系PM还有一定的距离，但实力绝对今非昔比。新增圣炎的炎帝终于解决了物攻输出的老大难问题，比那些靠烈焰驱动自残的火系物攻手还要更加稳定，另外玩家如果能设法弄到会神速的剧场版炎帝的话，就可以当作加强版的风速狗来用。

No.467 烈焰火龙



烈焰火龙虽然算不上是一线的火系PM，但它的特点还是很突出的。它能学会提升2级会心率的蓄气，再配合道具聚焦镜就可以使任何攻击技能都有100%会心的效果。对于一般攻击技能来说，1.5倍的会心一击可能没什么吸引力，还不如一次剑舞或阴谋后提升的伤害来得实在；但对燃烧殆尽这种会降低自身特攻的一次性攻击技能来说，无视特攻下降的会心一击就非常有用了。当然，即便烈焰火龙在蓄气后能够实现燃烧殆尽连发，这其实也没什么大不了的，因为乖僻特性藤王蛇（目前在实机中尚未开放）的绿叶风暴连发怎么看都比烈焰火龙的战术更强。

No.485 炎钢兽

炎钢兽在之前基本都是以特攻手的身分出现，而如今它基本都是当作盾牌来

用，这除了MEGA喷火龙Y等PM后来居上的因素以外，主要原因就是火系PM的防守能力变强了，所以耐久不俗且抗性优秀的炎钢兽就成了热门盾牌人选。炎钢兽只有3个属性弱点，但抗性却有11个之多，且虫、钢、草、冰、仙这几个都是4倍抗性，配合石砾、吼叫、挑拨等防守技能，可以起到不错的联防和牵制效果，不过没有回复技能算是炎钢兽的一大弱点。另外在束缚技被加强的第六世代中，炎钢兽的专属技能岩浆风暴就是一招集强攻和消耗于一体的好技能，美中不足的是PP值少了点。



No.663 火矢鹰



火矢鹰作为一只种族值不足500的家门鸟，能够成为顶级PM的主要原因就是那逆天的疾风之翼特性。虽然疾风之翼特性和它的火系PM身分没有什么关系，但烈焰驱动和鬼火也是它的重要武器。因为火矢鹰的两攻不算高，所以它的先手能力并不太适合用在与对手硬拼的场合，但在需要补刀、救急以及后期清场的时候，火矢鹰就能发挥出“惟快不破”的优势了。

恶系——风险与回报的博弈

恶系在第二世代中是以“超能系克星”的身分登场的，因为当时的超能系攻击比较强横，需要恶系这么一个能够完全抵抗的属性的出现，情况有点类似于现在的龙系和仙系之间的关系。但在第四世代之前，除了巨甲龙、月精灵这种种族值优秀或是战术比较特别的PM外，为了超能系而生的恶系PM一直都没什么存在感。从第四世代起，恶系在每个版本中都得到了显著的加强，物攻特攻分家、诸多新增技能新PM、恶系不再被钢系抵抗等诸多因素，使得这个属性真正成为了一个风头正劲的大家庭。

本作中的恶系攻击可以打钢但打不动仙，打击面依然没有改观，所以咬碎、恶之波动这些威力和特效都很普通的攻击技能就不怎么受玩家青睐，而突袭、打落、追击和欺诈这四个靠特效吃饭的技能就非常受欢迎，而且它们也正是恶系的战术核心。不过在这里需要强调的是，这四招恶系招牌技能的共性是稳定性非常差，尽管在很多情况下可以创造奇迹，但在很多场合下也会使自己蒙受损失，所以玩家在使用的时候一定要处理好风险与回报之间的关系才行。另外这四招都是物攻技能，而只有恶之波动可用的恶系特攻手在攻击方面就要比恶系物攻手差的远。

1.擅长对攻的突袭

突袭作为一个威力高达80且能够克制鬼系和超能系的先制技能，如果没有“对

方不攻击就会使用失败”的条件限制的话，恐怕要比神速还更吃香。突袭的适用范围也比神速广泛的多，除了阿尔修斯外神速再也找不到一个本系的使用者，且会神速的PM屈指可数，玩家看到它们上场就会自然联想到神速；而突袭则是许多本系和非本系物攻手都能掌握的技能，如果对手疏忽大意的话就会被打一个措手不及。尤其是被突袭克制的超能系和鬼系PM，或是剩余HP不足以承受一次突袭的残血PM，在出手攻击之前一定要想清楚对方PM到底会不会这招。

尽管突袭的实际伤害输出和适用范围都远远胜过神速，但它绝对不能像神速或其他先制技能那样无脑乱用。一旦突袭被对方猜到，好一点的结果是白送对方替身或是安全换人，更糟糕的结果是对方先剑舞、巨大化或是放鬼火，然后再顶着突袭的伤害和我方硬拼。由此可见，有使用风险的突袭并不算是一个稳定的攻击技能，即便使用者的水平再高，也无法保证突袭的成功率是100%，而且某些情况下突袭的失误可能会葬送整场好局。因为这一点，突袭往往需要和其他技能搭配使用，而不能只靠这一招来主攻，这也是我们经常会见到专爱神速、专爱子弹拳的打法，却几乎没见过专爱突袭的原因。

对于具有本系加成的恶系物攻手来说，即便这只恶系物攻手握着突袭一直不发，随时可能出现的高威力先手突袭可以给对手造成极大的威慑力，一旦中了突袭可就吃不消。不计道具加成的话，目前游戏中拥有最高威力突袭的是MEGA灾兽，而实际上携带生命玉的普通灾兽有着更高的杀伤力，即便是守备形态剑盾魂这种耐久的PM如果物理耐久加的不够多，也很有可能被一发突袭直接秒杀。不过MEGA灾兽和普通灾兽没有双本系技能，必须还要再带一招恶系技能才能保证稳定的本系攻击输出，这就会导致打击面不足的情况；而御乌鸦、手刀超人这些PM则不存在这样的问题。

对于非恶系物攻手来说，突袭的主要作用是打击超能系和鬼系PM，以及和残血的高速PM对攻时尽量争取优势，比如MEGA袋龙、MEGA钢嘴娃娃这些PM都会把突袭作为主要的攻击手段。但说到底突袭并不能当作常规的恶系攻击技能来用，比如“报恩+猫式掌击+升力拳+突袭”这种配招的MEGA袋龙在遇到鬼系PM的时候就会全面处于被动，但如果把突袭换成咬碎的话情况就完全不同了。

2.威力出众的打落

在第六世代之前，威力仅20的打落根本无法当作攻击技能来用，只能通过废除携带道具的方式来削弱对方的战斗力。如今打落的基础威力达到了65，提升到了3倍之多，且成功废除对方道具时还能提升50%的伤害，实际威力可达97.5，算是一个集伤害和特效于一体的优秀技能。无论使用者是否是恶系PM，打落都非常值得一用，毕竟就算打落的伤害比不过地震、肉搏这些物攻大技，能废掉对方的专爱围巾、生命玉、剩饭、突击背心这些重要道具也已经足够了。

目前最高威力打落的持有者是铁螯龙虾，虽然它的物攻种族值仅有120，但因为有适应力特性的加成使得打落的威力极其恐怖，在携带生命玉和性格修正物攻的情况下，像极限物耐的守备形态剑盾魂以及满物耐的克蕾塞莉亚这种档次的物防盾牌，也难逃被满血秒杀的命运。当然，大多数非恶系PM都不会以打落作为主攻技能，像怪力、大力甲虫、利爪猫、双尾猴这种格斗系和普通系PM，打落拿来打鬼就够用了。

因为携带道具只能被“打落”一次，所以打落的高伤害也只是一次性效果，在

对方没有道具的时候打落就是一个威力65且不具有任何特效的技能，而且还不能发动技师特性，这算是打落的一个重大缺点。而且考虑到某些PM会自己设法把道具消耗掉（携带属性宝石、树果或使用投掷的PM），打落在它们面前就没有特效可以发动了。在攻击鬼系和超能系PM的时候，一次性的打落完全足以“一锤定音”，无特效的打落也足够将它们重创。但如果不是这种场合的话，打落恐怕就不能当作稳定输出的手段，尤其对于恶系物攻手来说还得再准备一招其他的本系攻击技能才行，否则65威力的打落在关键时刻就会掉链子。

3.恃强凌弱的追击

追击是在第二世代就出现的技能，对交换下场的PM威力加倍的特效令很多玩家都眼前一亮。不过以前恶系都是特攻技能，而能学会追击的特攻手也只有地狱猎犬、森林蜥蜴、迪奥希斯这寥寥几只，大部分拥有追击的物攻手都无法发挥出追击应有的威力。自从物攻特攻分家以后，物攻化的追击终于找到了自己的归宿，成为了扩大优势的最佳手段之一。

可能有不少玩家都认为追击只能用来清理残血PM，如果能用追击在它逃跑之前将其秒掉的话，那就不用担心它接下来有东山再起的可能。但实际上追击的用处可不止这么点，不仅仅是那些残血PM，哪怕是满血的低物防PM也可以成为追击的目标，而玩家惯用的联防手段在追击面前是完全无效的。比方说快乐蛋和盔甲鸟是一对优秀的联防搭档，在盔甲鸟健康的情况下基本不用怎么担心快乐蛋的物防弱点，但如果用追击攻击快乐蛋的话，那盔甲鸟无论如何也无法帮快乐蛋承受伤害了。基本上每个队伍中都会有这么一两只低物防的核心PM，比如晴天队中的九尾、接力队中的光精灵、联防体系中的耿鬼等等，如果能设法用追击削减它们的HP甚至直接秒掉的话，就会使这支队伍的战术体系分崩离析。

虽然追击能够在对方换人之前发起攻击，但如果玩家在场上没有优势的话对方可能就不会换人，此时的追击只有可怜的40威力，几乎相当于浪费了一回合行动。从这一点来看，追击只能扩大优势，而无法主动创造优势，所以它与突袭、打落一样，都不适合作为主攻技能来使用。非恶系PM自然不会把追击当作主攻手段，但这些PM的追击威力较低，即便有不错的机会，也无法扩大足够的优势；而恶系PM虽然有不错的追击伤害，但在需要和对手硬碰硬对攻时，追击就完全派不上用场了。“追击+突袭”看起来是不错的技能搭配，可以应付对方的换人或是对攻，但同时带两招恶系攻击不利于扩大打击面，而且无法防止对方使用鬼火、电磁波、剑舞这类辅助技能。

追击和突袭一样都属于风险和收益并存的不稳定技能，两个技能的运用思路在很多方面都是一致的。对于会追击的恶系物攻手来说，如果双方处于均势的话，与其靠追击赌对方换人，反而不如把追击握在手中一直不发，让对方因为追击的威胁而不敢随意换人，这样虽然会错过一些重创对手的机会，但至少能保证自己一直都不会吃亏。但如果我方占据场上主动的话，追击就要用的更果断一些，因为双方的风险博弈是不对等的。双方场上PM的剩余HP、属性克制关系、技能配置等因素都决定着这个场上主动权，具体情况比较复杂，有机会的话我们再专门谈一谈吧。

4.四两拨千斤的欺诈

第五世代中新加入的欺诈堪称神来之笔，原本只能消耗防守的PM凭借这个技能就可以重创对方的物攻手，而某些特攻向的PM在许多情况下也会用到这个技

能。因为能学会欺诈的PM比较多且不乏高速，所以那些速度不够快的物攻手就要小心再小心，比如重钢蟹和剑盾魂就经常成为欺诈的攻击目标。另外，对方物攻手的物攻等级变化也会影响到欺诈的伤害，比如剑舞叠翅鲨龙就可以用欺诈来对付，双打中“欺诈+虚张声势”也是非常好用的组合。

欺诈的出现使得月精灵、鬼精灵、勇武秃鹫这些不擅长攻击的恶系PM具有了和对方物攻手硬拼的资本，使用欺诈的一方因为有物攻和物耐的能力优势，即便在双方都用最强的本系技能对攻时一般也会占得上风。尤其是在各种高物攻的MEGA进化PM横行的第六世代，欺诈的效果也是水涨船高。当然，欺诈终究不是个值得信赖的主攻技能，这一点相信不用过多解释了。

5.恶系PM的双本系攻击

因为突袭、打落、追击、欺诈这四招都不适合作为主攻技能，对于恶系PM来说，再有一个性能稳定的攻击技能才能保证自己有稳定的攻击输出。但无论是特效和威力平平的咬碎、恶之波动，还是使用条件限制和收益不成正比的报复、投掷，与其他属性的主流攻击相比还是缺乏竞争力，所以恶系PM只得从其他属性中寻找一个稳定的攻击技能，由此可见双本系攻击对恶系PM的重要性。

好在纯恶系PM只是少数，大部分复合属性的恶系PM都有稳定的本系攻击技能，比如巨甲龙的石刃、恶人掌的种子机枪、手刀超人的铁头、霸王鳄鱼的地震等等，这样的话它们就可以靠恶系攻击来与对手博弈，而另一招本系攻击就可以拿来保底。不过恶系攻击因为不适合主攻的缘故，所以有时候就无法帮助另一招本系攻击来弥补盲点。比如霸王鳄鱼的地震打不了耿鬼、辛波拉这些怕恶系攻击的PM，但霸王鳄鱼的恶系攻击如果带的是追击而不是打落、咬碎或报复的话，在对付耿鬼和辛波拉的时候同样也会很吃力。

新版本代表PM分析

No.248 巨甲龙



巨甲龙虽然经常和岩系PM以及沙尘暴战术联系在一起，但它的恶系身分也是绝对无法忽略的。MEGA进化后的巨甲龙拥有恶系最高的物攻种族值，而普通的巨甲龙则可以通过气球、专爱围巾、突击背心、弱点保险、流沙岩石这些道具来增加自身战斗力，两者都是非常优秀的追击使用者。但因为追击有一定的使用风险，所以很多玩家为了求稳也会选择咬碎。

No.342 铁螯龙虾

拥有适应力特性的铁螯龙虾堪称恶系双本PM的典范。因为它学不会突袭和追击，所以恶系攻击一般都只用打落，毕竟就算打落没有发动特效，威力比起咬碎其

实也低不了多少。水系攻击方面可以考虑水流喷射、蟹钳槌或攀瀑，即便它不依靠剑舞和龙舞来强化物攻，仅凭适应力特性的加成就可以打出不俗的伤害。很多玩家都知道玛丽露利的水流喷射厉害，但殊不知铁螯龙虾水流喷射的伤害还要高的多。

No.461 玛狃拉



玛狃拉作为恶系中并列第一的高速PM（与达库莱相同），在使用追击的时候有着得天独厚的优势。众多热门的鬼系和超能系PM比如剑盾魂、耿鬼、光精灵、拉迪奥斯、重钢蟹等等，以及叠翅鲨龙、快龙、蝠蝎、拉恩德伦斯这些四倍怕冰的PM，都是玛狃拉可以追击的目标。但因为玛狃拉自身也很脆弱，在没有绝对把握的时候还是不要贸然追击，否则对方忍住不换人就糟糕了。由于打落威力的提升，玛狃拉终于可以舍弃鸡肋的试刀了。

No.625 手刀超人

手刀超人在前作就很有人气，本作中则正式成为实力派的恶系新贵，它是少有的突袭、打落和追击这三招都齐全的恶系PM，又有稳定的本系技能铁头，在战术构成方面非常灵活。它优秀的抗性和不俗的物理耐久使它有一定的本钱去和对手赌博，即便突袭或追击失败，也能有一定的回旋余地。另外它的好强特性在本作中也不再鸡肋，因为除雾、粘网这些技能的流行，它有很多机会可以提升自己的物攻，并且该特性让手刀超人也能轻松对抗剑盾魂的王者之盾。

No.630 勇武秃鹫

勇武秃鹫是恶系中的第一盾牌人选，相比起耐久高但回复能力差的巨甲龙、弱点少但耐久和抗性都一般的米卡尔鬼来说，勇武秃鹫的优势可不是一点半点。本作中的勇武秃鹫在多方面都得到了大幅度加强：防尘特性如今可以抵抗粉尘类技能，使得蘑菇斗士、妙蛙花等草系PM很难突破它的防线；能够清扫本方场地钉子的除雾让它成为了优秀的工兵人选，而且除雾至多只需要考虑到对方的好强特性（因为会下降对方的回避率），不像高速旋转那样担心被鬼系PM抵挡；另外勇武秃鹫还有欺诈来对抗大部分物攻手，即便是除雾被好强特性所利用也无需过多担心。



《口袋妖怪X·Y》精灵培养心得（三）

努力值分配

文/雪姬、lyl 编/马修

上辑我们的培养心得说的是孵蛋，这辑给大家带来的则是努力值分配。关于努力值，《口袋玩家》已经有过多次介绍，这种类似于后天努力的数字，对口袋妖怪的能力成长也是相当重要的，或者在原本的强项上继续加满做到最强，要么弥补原本的弱项，或者有针对地调整分配，都很值得研究，这辑我们专门来说努力值分配的问题。

关于努力值的分配

接着上辑，在我们确定了要使用什么精灵，就确定了种族值。当孵完了蛋选完了种，我们确定了个体值。终于，我们来到了“三值”中的最后一关——努力值。

努力值在能力值中的权重固然不如种族值，却是个体值的一倍。我们既然会为了那几点个体值在孵蛋上投入了那么多精力，就更加无法允许我们争取来的那几点能力值在分配努力值的过程中浪费掉。努力值的分配大有学问可言，总的来说可以分为三类：速度努力值的分配、攻击努力值的分配（攻击/特攻）以及耐久努力值的分配（HP/防御/特防）。以下将以比较大的篇幅，详细讲述这一在精灵培养中最有说头的部分。

重新观察能力值公式

实战中，根据模式不同，我们一般使用100级或50级的精灵。根据过去我们文章给出的能力值公式，将LV=100以及LV=50代入：

100级下
对于HP HP=种族值×2+个体值+努力值÷4+等级+10
对于其他能力 能力=(种族值×2+个体值+努力值÷4+5)×性格修正
50级下
对于HP HP=种族值+(个体值+努力值÷4)÷2+60
对于其他能力 能力=[种族值+(个体值+努力值÷4)÷2+5]×性格修正

以上公式的计算过程中如果遇到小数，无条件去除小数部分，只保留整数部分。因此我们可以发现：程序只会保留“努力值÷4”的整数部分，因此无论是什么模式，努力值都应该是4的倍数，以避免努力值浪费。因为510不是4的倍数，所以一只精灵可供分配的510点努力值中，真正派上用场的只有508点，剩余2点在打努力值的过程中为玩家提供了一定的宽裕，但在对战中不会派上用场。

对于50级时的能力值公式，如果公

式中“个体值+努力值÷4”这个部分是奇数，比如是41，那么它在除以2之后就是20.5，有0.5的小数部分，在计算过程中这部分是要去除的，最终结果是20。如果我们少加一些努力值，将这部分的值变为40，这样除以2之后结果仍然是20，对于最终能力值没有影响，但这样一来就省了一些努力值，可以加给其他能力。因此出于节省努力值的考虑，在50级下，我们有必要通过计算加多少努力值来保证“个体值+努力值÷4”尽量是偶数。

因为对战用成品精灵的个体值以31居多，那为了使最终结果变为偶数，努力值÷4的部分就需要是奇数。换言之，如果一只精灵的某项能力的个体值是奇数，那么我们就需要加8k+4（k为整数）的努力值，比如4、12、20……以避免努力值的浪费。相反，如果个体值是偶数，则需要加8k点努力值。

有趣的是，单项能力的努力值上限252是8k+4，这意味着在50级下，如果一只精灵的某项能力要达到最高，它就必须同时做到个体值与努力值都全满。无论是个体值是30，或者努力值只分了248点，都无法达到极限能力。而单项能力的努力值下限0则为8k，这意味着如果一只精灵需要做到某项能力极限低（一般是速度），只要它不分配努力值，个体值是0还是1都没有关系。

一只精灵努力值的总上限510（实质508）可分解为奇数个8k+4与任意个8k之和。这意味着：

1.如果一只精灵只有5项有效能力（比如那些不需要特攻的精灵），且这5项的个体值都为31，那只要保证对应的5项努力值均为8k+4，比如252/244/4/4/4，就可以做到完全没有浪费。

2.如果一只精灵的6项能力全部有效，且个体值全部为31，那很可能就意味着它只需要加504点努力值就够了。换言之，对于这样的精灵，个体值是6项31或者5项31+1项30时最终能力值很有可能是完全一样的，只不过前者需要504点努力值，而后者需要508点罢了。

3.如果一只不需要物攻的特攻向精灵采用了31/X/30/31/31/31的觉醒冰的个体值分布，那它同样只需要504点努力值。如果它采用了31/X/31/30/31/30的觉醒火的分布，看似因为个体值少了1点总能力比前者要低，但实际上因为后者可以充分调用508点努力值，所以其实最终总能力是一样的。当然，如同前文所说，因为觉醒火意味着个体值30，所以是无法极限速度。

速度努力值的分配

速度努力值的分配比较特殊，这里我们单独拿出来说。

通常来说，其他能力的分配都是一份投入带来一份收获，我方攻击比对方高100点时打出的伤害自然比对方高10点时打出的伤害要大。速度则不一样，速度的主要用处是决定一回合内精灵的先后顺序，因此如果不计螺旋球、电球这些与速度能力值有关的微小因素，精灵速度间只需要比高低，而不需要比究竟高多少，速度比对方高1点与高100点并没有什么差别。

其实速度在很多时候是没有用的一项数值。举例来说，玩过游戏的玩家都体会过5级御三家间的对拼，比如针栗鼠VS火耳狐。假设针栗鼠3下撞击可以击倒火耳狐，火耳狐3下抓可以击倒针栗鼠，想象下战斗的进程就可以知道，这两者间的速度只在决定生死的第三回合才会起效，前两回合谁先出手并不重要。当然，实际对战比两只御三家用基本技能对拼要复杂很多，速度的优势还可以体现在发动害怕特效、抢在挑拨前使用变化技能等情况上。

但总的来说，对于很多高耐久低攻击的精灵，由于不太碰上那种谁先出手就活、谁后出手就死的回合，并没有太多加速度的必要。

速度努力值的分配有两种方式，一种是极限法，一种是针对法。

极限法

极限法是指给一只精灵加满252点速度努力，必要时再采用修正速度的性格，让这只精灵要多快有多快。这类精灵一般比较脆皮但攻击能力强大。先出手时很可能会占到优势，而后出手往往就意味着危险，恰好与上文提到的那些高耐久低攻击的精灵相反。让它的速度尽量快就可以保证它对尽量多的精灵都能占据主动，常见的这一类精灵包括上忍蛙、耿鬼以及惊目翁等。

除此之外，有一种分配方式在思路上类似于极限速度法，也可归入极限法一类，那就是所谓的“极限低速法”。这种分法意味着不仅不给一只精灵任何速度努力，还把速度个体之控制在0，并选择减速度的性格，让它要多慢有多慢。这类精灵通常配合技能欺骗空间使用，通过极限低速来达到欺骗空间下超过最多精灵的效果。当然，这种分配方式与极限速度法也存在着本质的不同，因为极限速度法将原本可以分配给耐久以及攻击的努力值都给



了速度，体现了某种博弈的思想；而极限低速的精灵不需要任何速度努力值，可以全部加给攻击和耐久，并不需要“忍痛割爱”。有部分精灵使用特定战术时即使不特意配合欺骗空间也会选择极限低速，比如配有螺旋球的铁盘坚果、注重对攻能力的剑盾魂、双打中用来针对欺骗空间的球桶菇、携带了许愿+接力棒注重复活队友的月精灵等。

针对法

极限法是在实战中较为常见的分配方式，而针对法则是建立在这一现象之上的。它利用了速度只要比对方高1点就行的事实，通过精细的努力值调整，在保证比针对对象快的基础上节约努力值。

针对法用到了一个叫速度线的概念。实战中，每个人的每个精灵都会有一个速度，而速度线则记录了最为常见的那些速度值。对于使用针对法的精灵来说，要做的就是根据精灵的职责以及自身能力，寻找合适的速度线，使自己的速度比那条速度线快1～2。比如通过查询速度线可以发现100级蘑菇斗士的极限速度为262，那如果我希望我的闪电鸟比蘑菇斗士先手以防被催眠，就可以针对性地把闪电鸟的速度加到263或264。

实战中，精灵的速度经常会受各种因素发生变化，有经验的玩家会将这些因素考虑进去后再决定所针对的速度线。例如叠翅鲨龙携带专爱围巾后速度达到了499，如果我希望我的轻快特性的荷叶怪能在雨天下超过叠翅鲨龙，那就可以将速度加到250，这样轻快特性发动后它的速度达到了500，比叠翅鲨龙更快。又比如MEGA雷电兽的速度种族值很高，有时并不需要它那么快，根据情况可以将其速度只加到超过速度种族值123的音波飞龙，但这样一来，MEGA进化前的雷电兽的原始



牙等一级神兽的环境下，因为大量神兽的速度种族值集中于90，因此90的极限速度、无速或是极限低速作为速度线的意义要比其他模式大上很多。

本页下方表列出的是对战平台Pokemon Online中，国内的口袋吧服务器所统计出的常见的100级下速度线，供读者参考。

速度就只有314，无法像种族值体现的那样比极限速度的叠翅鲨龙或是蝠蝎快。如果碰到这样的精灵，就要求玩家在实战中有意识地尽快MEGA进化以免吃亏。

由于速度线牵扯到了环境因素，因此每个规则与模式都会有自身独特的速度线。比如普通双打模式中波尔托罗斯的111已经可谓速度霸权，但在欺骗空间与冰冻之风不那么常见的单打模式中，这个速度就显得不那么快了。又比如允许使用海皇

实战中，极限法与针对法并不是泾渭分明。比如上文中提到的耿鬼，耿鬼的速度固然以极限为主不用想太多，但也可以从针对法的角度加以解释，因为耿鬼的极限速度350（100级）本身就是一条十分重要的速度线，它受限于自身能力无法突破这一条速度线，但就算只是达到这一速度线，它也赢得了与光精灵、拉迪奥斯等精

速度	出现频率	描述
525	★	速度种族值110+极限速度+专爱围巾
524	★	262速度的精灵（见下）因破壳而出等因素速度加倍的速度
492	★	速度种族值100+极限速度+专爱围巾
394	★	速度种族值130+极限速度
386	★	速度种族值126（火矢鹰）+极限速度
379	★★	速度种族值123（音波飞龙）+极限速度
377	★	速度种族值122（上忍蛙）+极限速度
361	★★	速度种族值115+极限速度
351	★★	速度种族值126（火矢鹰）+满速度努力值
350	★★	速度种族值110+极限速度
346	★★	速度种族值108+极限速度
339	★★	速度种族值105+极限速度，速度种族值120+满速度努力值
328	★★★★	速度种族值100+极限速度
317	★	速度种族值95+极限速度
299	★★	速度种族值100+满速度努力值
284	★★	速度种族值80+极限速度
262	★★	速度种族值70+极限速度

速度	出现频率	描述
259	★	速度种族值80+满速度努力值
239	★	速度种族值70+满速度努力值
236	★	速度种族值100+无速度努力值
208	★★	速度种族值86（家电电鬼无速度努力值
198	★	速度种族值81（暴鲤龙、美纳斯）+无速度努力值
196	★★★	速度种族值80+无速度努力值
186	★★	速度种族值75+无速度努力值
176	★★	速度种族值70+无速度努力值
166	★★	速度种族值65+无速度努力值
156	★★★	速度种族值60+无速度努力值
146	★★	速度种族值55+无速度努力值
140	★★	速度种族值60（剑盾魂）+无速度努力值+性格负修正
136	★★★	速度种族值50+无速度努力值
126	★★	速度种族值45+无速度努力值
96	★★	速度种族值30+无速度努力值

www.doooland.com

灵五五开拼速度的机会，也可以视作是一种针对速度线的分配方式。

上文所提到的速度努力值分配方式，都是参考假想敌的速度来决定分配方式的。在双打及三打中，有时也会涉及到本方成员之间的速度设定问题。比如在传统的玛狃拉+特拉奇昂组合中，玛狃拉可以通过先手围攻连续触发特拉奇昂的正义之心特性，之后+4攻击的特拉奇昂可以凭借岩崩与近战给对方造成很大的麻烦。这种战术的问题之一是特拉奇昂会因为速度不足而死于拉迪奥斯或是波尔托罗斯之手，而让特拉奇昂携带专爱围巾则是解决这个问题的好方法。这类特拉奇昂会将自身速度介于波尔托罗斯（速度179）与玛狃拉（速度194）之间，以便自己能在吃下围攻后立即抢在波尔托罗斯之前将岩崩砸出手。50级下特拉奇昂不加速度时速度是128，携带专爱围巾后刚好比玛狃拉慢（192对194），是实战中一种最典型的控制队友间速度的方式。

HP努力值的分配

HP同时影响精灵的物理耐久与特殊耐久，是决定一只精灵的综合耐久的最关键的数值。综合考虑HP与两防，决定耐久努力最终分配方案的方法将在后面的章节中讲到，这里主要探讨如何分配HP，才能使烧伤、生命玉等扣血要素的伤害百分比最少，而使剩饭的回血要素的百分比最大。

这个结论十分简单，比如将HP分到16X–1，比如159、175、191，可以使沙暴、冰雹与第一回合的剧毒这些损失1/16 HP的效果的实际伤害百分比最少。比如175 HP的精灵受到沙暴伤害后扣除10 HP，实际伤害百分比为5.71%，是175附近的HP数值中，受到沙暴伤害后所损失的百分比最小的。诸如174 HP受到的伤害百分比为5.75%，而HP为176时扣除11 HP，百分比为6.25%。

同样的道理，携带生命玉的精灵建议将HP分为10X–1，而毒疗特性的精灵将HP控制在8X、携带剩饭的精灵将HP控制在16X时效率最高。159既是10X–1也是16X–1，是生命玉拉迪奥斯等HP种族值80左右的攻击型精灵常见的HP选择。有意思的是，50级对战中，对于HP种族值是10X+5的精灵，如果它们不加任何HP努力值，在HP个体值31的条件下，最终HP将是10的倍数，也就是生命玉扣血百分比最多的HP



值。比如血翼飞龙的HP种族值是95，0努力值、31个体值下的HP为170，一次生命玉的反伤为17 HP。假设在一场对战中它有两次攻击机会，两次攻击后生命玉造成的反伤共计34 HP，换言之，它实际上有136点HP供其挨揍。有的玩家会刻意降低它的HP个体值，当血翼飞龙的HP个体值为29时，0努力下它的HP能力值为169，一次生命玉的反伤为16 HP，这样在两次攻击后，它有137点的HP来抵抗对手的攻击，反而超过了HP个体31的品种。如果血翼飞龙攻击的机会更多，后者的HP优势则为更加明显，即使血翼飞龙只攻击一次，用于挨揍的HP也是两者持平。总的来说，如果不考虑特殊HP个体值对孵蛋造成的额外的麻烦的话，削减HP个体值是合算的。

对于HP种族值是5的倍数的精灵，100级下也有类似的情况。笔者曾经在对战平台Pokemon Online上用过HP个体值29的猛犸猪，相对于满HP个体时HP为361的品种，这只HP 359的猛犸猪可以少受1点生命玉的反伤，两次攻击后所剩的HP更多。以猛犸猪的能力，大部分情况下还是可以保证有至少两次的出手机会的。同时，这只猛犸猪在受到一次石砾的伤害后，刚好还可以吃下一发剑舞一次的极限攻击卢卡里奥的一发生命玉加成下的神速，满血时还是可以保证基本的耐久的。

替身是对战中的常见技能，不同精灵会根据自己的实际情况采用不同的调整策略，来保证战术的正常实施。钢帝企鹅在HP 25%以下时，可以同时触发特攻果与激流特性，从而使出威力可观的水系攻击，这类钢帝企鹅会将自身的HP调整为4的倍数，这样只要替身3次就可以触发特攻果，从而留下了25%的HP余量去对抗天气伤害以及先制技能。替身耿鬼配合残废或分担痛苦等技能有不错的控场能力，它会选择非4的倍数的HP，这样一来它在剩饭



/黑色淤泥的配合下可以连续替身5次，面对麻痹的对手有非常大的机会可以留下替身来实行战术。

会腹鼓的精灵有时会将HP选择为偶数，在腹鼓后可以立刻触发树果，保证一定的续航能力；有的精灵会选择奇数HP，比如巨翅蜻蜓或者喷火龙，这样它在连续吃下两次石砾后依然能够留有1HP。

地球投与黑夜魔影这两个固定伤害技能也经常作为HP调整的参考。将HP加到201以吃下4下地球投是HP种族值100左右的精灵的常见选择，如果这些精灵带了替身，也可以将HP加到204，以求替身刚好可以吃下一发地球投。当然对于叠翅鲨龙这类精灵，它虽然有能力这么做，但这要耗费相当的努力值，从而损失一定的速度或者攻击，颇有本末倒置的味道，究竟如何操作还需要玩家加以权衡。100级对战下，338 HP配合3回合剩饭可以保证吃下4下地球投，这使一只精灵在面对快乐蛋时可以有睡眠+2回合睡觉+任意招式的行动，在睡眠回合不重置的六代环境下，这个数值似乎有重新考虑的必要。对于50级环境，这样的数值则为171，338是HP种族值68的多塔克的极限HP，而171则是HP种族值65的兜帽蜥蜴也可以达到的数值。

耐久努力值的分配

耐久决定了一只精灵究竟可以有多耐



揍，它由HP、防御与特防3项数值共同决定。510的努力值上限决定了我们不可能同时最大化这3项能力的努力值，再重视耐久的精灵也必须在3项能力间加以抉择。如何用有限的努力值分配出最高的耐久，就是这节需要讨论的议题。

我们首先要明确耐久的定义：耐久越高意味着受到攻击时损失的HP百分比越少。注意，是损失的HP百分比，不是损失的HP。384 HP、186防御的威力熊受到某攻击可能会损失126 HP，而把努力调整为321 HP、217防御的话，受到同样的攻击则会损失108 HP，显然前者的耐久比后者更高，因为前者受到3次这样的攻击一息尚存，后者就做不到这一点，即使后者所受的伤害更少。

通过分析并简化伤害计算公式，伤害百分比可以写成以下形式：

伤害百分比=k×1÷（防御×HP）

其中，k=（等级×0.4+2）×攻击×技能威力÷50×各种修正×随机伤害浮动，这些均为我们无法改变的要素。

因此，如果要提高一只精灵的物理耐久，就要使它的1÷（HP×物防）最小，即（HP×物防）最大。对于特殊耐久，则是1÷（HP×特防）最小，即（HP×特防）最大。通常来说，在实战中，一只精灵总是既要吃一些物理攻击，也要吃一些特殊攻击，只是蝙蝠这类物盾的物理攻击吃得多一些，快乐蛋这类特盾的特殊攻击吃得多一些而已。

假设一只精灵受到的物理攻击强度与特殊攻击强度相当，那么根据以上推导可知，在该精灵（1÷物理耐久+1÷特殊耐久）下最小，即“1÷（1÷物理耐久+1÷特殊耐久）”为最大时，它的综合耐久最大。

于是我们可以这样定义：

综合耐久=1÷（1÷物理耐久+1÷特殊耐久）

其中，物理耐久=HP×防御，特殊耐久=HP×特防。

使公式中综合耐久的数值最大的分配方式，就是我们所追求的答案。

对于没有性格修正的精灵，由于HP+防御+特防是一个定值，所以当HP与两防之和尽量接近，同时两防之间尽量接近，即当HP=2×物防+2×特防时，一只精灵的综合耐久最大。

比如100级下，对于已经分了252点努力值给攻击，打算将剩余努力值投入耐久的固执威力熊，最合适的分配方式是：HP 232/防御12/特防12，最终能力：HP 379/物防189/特防189/物理耐久71631/特殊耐久71631/综合耐久35815.5。

而本文之前所举的两种分配例子中的威力熊的耐久分别如下：

全给HP型

分配方案：HP 252/防御0/特防4，最终能力：HP 384/物防176/特防177/物理耐久67584/特殊耐久67968/综合耐久33887.8。

平分耐久型

分配方案：HP 0/防御128/特防128，最终能力：HP 321/物防218/特防218/物理耐久69978/特殊耐久69978/综合耐久34989。

因为这两种分配方式的综合耐久都不如“HP 232/防御12/特防12”这种，所以它们都不是最大综合耐久的分配方式。

然而，并不是每个精灵的能力分配都像威力熊那么贴心。比如雷皇的HP与物防种族值均与威力熊相当，仅是特防有所提升，变为了100。那么对于打算将256点努力投入耐久的雷皇，如何分配努力值才能使综合耐久最大？

通过计算可知，在有256点努力可分配的情况下，这只雷皇的HP+物防+特防的总和为806，根据公式，HP403 物防201 特防202时耐久最大。然后问题来了：雷皇最大HP仅为384，达不到403；同样的，它的特防最低也有236，做不到202。这怎么整？

对于这个问题，可以采用以下计算方法：

1.因为雷皇的理想HP突破了它能达到的上限，可以先将HP努力分满，之后再尝试分配特防和物防（这个例子中因为只剩下4点努力所以分配余地很小），找出HP加满时综合耐久最高的分法。

2.由于雷皇的理想特防突破了下限，就将特防努力固定为0，之后再尝试分配HP和物防，找出不加特防时综合耐久最高的分法。

3.比较两种分法算出的两种最大综合耐久，更大的那个便是这种情况下雷皇最大综合耐久，所对应的分配方式即是最大综合耐久的分配方式。最后根据计算可得，这种雷皇的努力值分配方式应为HP200 物防56 特防0。

修正物防或特防的精灵

这种方式不仅麻烦，而且只能用于有限情况，难于作为公理使用。所以对于有条件的玩家，还是建议通过excel或者编程来穷举所有努力分配的可能，从中删选最大值来得最为一劳永逸。而对于性格打算修正物防或者特防的精灵，计算更复杂。



在这种精灵的努力值分配时，我们首先将遇到三项能力总和不是定值的问题。当两个数的和为定值时，这两个数越接近，其乘积就越大。但如果这两个数之和不为定值时，情况就麻烦得多。性格修正

的那项防御加得越多，总能力也就越大，但相对的与性格未修正的那项防御的差距也就越大，反过来影响了综合耐久，这之间的权衡必须依赖计算，而它的计算又非常麻烦，不通过编程很难有效率的完成。

其次，在原则上，我们无法在一开始就决定一只精灵应该修物防还是特防，而必须先算出性格修正物防时，最大综合耐久是多少，再算出性格修正特防时，最大综合耐久又是多少。如果前一个最大综合耐久比后一个大，那么就修正物防，反之则修正特防。这大大增加了计算量。

拿本作备受关注的准神软体龙来说，它的特防非常高，只比HP与物防的种族值之和低了10。习惯上因为它的特防很高，因此性格可以带来更多的能力修正，所以我们认为选择沉着性格可以带来最高的综合耐久。但经过计算后的实际情况却不然。拿笔者自己培养的50级对战用软体龙来说，它的特攻加了60点，速度加了180点，还剩下270点（实质268点）来分给耐久。如果它的性格修正防御，那最终的分配方案是HP 108/防御156/特防4，最终耐久12683，如果性格修正特防，则最终分配方案为HP 100/防御164/特防4，最终耐久12423，因此选择修正物防的性格可以带来最高的综合耐久（对于笔者所使用的分配，由于防御与速度接近，无论胆小还是大胆都可以达到最终的能力值）。

真正的综合耐久

其实进行精细努力的努力值分配计算往往意味着我们已经结束了孵蛋阶段有了成品，并没有那么多性格供挑选。而且事实上，上文综合耐久公式有一个不可忽视的前提条件，即它是在假定一只精灵所受到的攻击强度与特攻强度相等的条件下进行计算的，但在实战中，根据一只精灵自身的定位以及在队伍中的分工，这一假定并不总是成立的。如果我的队伍出于某种原因，可以保证快乐蛋只承受特殊攻击，那这只快乐蛋的努力值加物防不就毫无意义吗？努力值全给HP和特防不才是最耐揍的分配努力方式吗？

为了解释这一现象，就要进一步扩充综合耐久的概念，提出一个新概念——“真正的综合耐久”。“真正的综合耐久”不再假定一只精灵承受的物攻/特攻强度比相同，而是在计算公式中引入反应一只精灵承受的物攻/特攻强度比的参数a，公式如下：

真正的综合耐久=1÷（1÷物理耐久+a÷特殊耐久）

玩家需要根据精灵在队伍中的职责以及能力倾向等因素，给出参数a。在a已经知道是多少的条件下，如果某种分配方式能使“真正的综合耐久”的值最大，这便是我们想要的分配方式。

“真正的综合耐久”不仅与一个精灵的种族值以及可供分配的努力值有关，还与a绑定。对于每个a，都有一个独特的分配方式与之对应。公式中。如果a＞1，意味着该精灵更倾向于承受特攻，算出来的努力分配结果也会越偏向特殊耐久。如果a＜1，就意味着该精灵更倾向于承受物攻，结果也会越偏向物理耐久。

由于对战进程的千变万化，谁也无法准确预测在一场对战中你的精灵究竟会受到什么样的攻击，所以a只可能有一个大概的取值范围，而不会是一个精确的值。对于努力值分配，只要它是a取在一个合适的范围内所算出的结果，那它就是合理的分配方式。

这就是“真正的综合耐久”的计算公式所蕴含的真正意义——它算出的是一种无法被全面超越的努力值分配方式，而不是惟一的标准答案。所谓的无法被全面超越的分配方式，是指找不出任何一种分配



方式，可以在物理耐久与特殊耐久上同时超越这种分配方式。

极限物耐？不可能有其他分配方式的物耐比极限物耐更高了。

极限特耐？只要你的精灵需要承受特殊攻击。

偏物耐？只要掌握平衡，不东补西填，那无论如何分配HP努力值与防御努力值，通常情况下都是难以替代的。

再回过头来看刚刚威力熊的例子。

HP 232/防御12/特防12是最大综合耐久的努力分配，也就是对于a=1的情况，它是最佳的分配方式。

那么HP 232/防御4/特防20是不是合适的分配方式呢？答案是YES，这是a=1.05时的最佳分配方式。不存在任何一种分法，可以在物理耐久与特殊耐久上同时超越这种分法。

HP 4/防御252/特防0是不是呢？也是，这是a=0.2时的最佳分配方式。虽然这种分法的特耐较低，但比它特耐高的分法都无法在物耐上超越它，在特定情况下会派上用场。

HP 252/防御0/特防4是不是呢？No，根据之前所举的例子，它在两项耐久上都被HP 232/防御12/特防12的分配超越了。

最后，HP 0/防御252/特防4是不是？No，因为HP 8/防御248/特防0的分配方式可以全面超越它。

另外，在决定最后的分配方案时，我们需要将公式计算出来的结果与上一节提到的合适的HP数值综合考虑。比如在a=1时，有256点努力值余量的固执玛利露利的最佳分配为HP 232/防御12/特防12，最终能力是HP 399/物防199/特防199。但我们注意到玛利露利的最大HP为404，在对抗地球投方面有特殊之处，因此放弃一定的耐久，将它的HP提升为404也是一种可行的方案。

针对性努力值的分配

针对性努力值分配是指根据特定的假想敌来确定努力值分配方式的方法。它可以是将精灵的攻击加到某个值，使自己能够在X回合内保证或者大概率击倒对手，或者是将自己的耐久提升到某个程度，可以保证或者大概率吃下对方的多少次特定攻击。通常的实机Wi-Fi的对战模式为了控制游戏时间，节奏都比较快，这些模式下，场上的精灵都不会有太多场下的队友

为其分担负担，因此精灵间的满血单挑情况增多。在这样的大背景下，往往能够决定单挑结果的针对性努力值分配就显得颇有必要了。

这种分配方式本质上非常简单，只需知道伤害公式，敲几下计算器就能分配出合适的攻击或者防御了。需要一说的就是针对对象的选取。

针对对象的选取个人认为需要满足两个条件：一是足够热门，二是要考虑的精灵的职能定位。

第一点很容易理解，针对对象越热门，本方的针对型对象派上用场的概率也就越大。第五世代初期的双打环境中，从第四世代沿袭而来的拉迪奥斯非常热门，相应的也有非常多的闪电鸟、洗衣机电鬼与巨甲龙等精灵将努力值调整为了可以吃一发或者两发专爱眼镜加持下的流星群。然而随着环境的改变，攻坚能力出色的三颜龙成了五代中后期玩家的新宠，相应的也有很多玩家将己方精灵的特耐标准设定为了能吃三颜龙的流星群。

而第二点，所谓的符合职能，就是要考虑吃下你所针对的攻击，或是打倒你所针对的精灵，究竟是否存在什么意义。比如洗衣机电鬼如果要像上文所提到的一样，根据拉迪奥斯的流星群调整特殊耐久，就必须要好好考虑它在吃下流星群后究竟能做些什么：如果它带了电磁波，那它可以在吃下流星群后麻痹拉帝奥斯，为后续的精灵做好铺垫；如果环境是双打，那它吃下拉迪奥斯的流星群就意味着可以保持对拉迪奥斯可能出现的队友——比如布伦水母或者吊灯鬼的威慑力。但如果环境是单打，它的配招又是鬼火+变压+十万伏特+高压水泵这种对拉帝奥斯毫无威胁的配招，那与其加那么多特防努力，还不如放弃对拉迪奥斯的抵抗，将特耐调整标准设定为更现实的烈火蛾或拉恩德伦斯。

当然，对于针对性的耐久调整，不能光顾着计算伤害，在定下初稿后，还需要结合最大综合耐久的原则综合分析，避免造成努力值的浪费。

努力值分配实例

接下来笔者将以自己在实机排位赛第一赛季打入双打前100名的队伍为例，向读者展示在实际操作中，分配努力值的思路。

亡灵古树
配招：欺骗空间+鬼火+木角+保护
最终能力：192-130-121-X-121-61
这只亡灵古树在队伍中的首要目的是放出欺骗空间，虽然有一定的攻击能力，但相比之下，能活着放出欺骗空间才是它最重要的任务。因此它采取了努力值满HP并使两防相等的分配方式，保证了最大的综合耐久，而完全没有任何努力值加在攻击上。

钢嘴娃娃
配招：嬉戏+铁头+保护+不意打
最终能力：156-150-106-X-76-49
MEGA钢嘴娃娃是队伍中的攻击手，努力值分配也没有多加考虑，采取了252/244/4/4这种最简单的分配方式。因为是极限低速，所以有6点的努力值余量。



神秘猫

配招：神秘守护+虚张声势+欺骗空间+下马威

最终能力：181-X-108-X-103-157

神秘猫有着出色的辅助能力，常常作为首发使用。因此它的速度首先加过了同样经常首发的极限速度的袋龙，以便赢得首回合的下马威之争。它的耐久也是根据袋龙设定的，在努力值加满了HP之余，它的物防使其有望吃下极限攻击的MEGA袋龙的报恩。剩余努力值则给了特防。

洗衣机电鬼

配招：十万伏特+高压水泵+鬼火+保护

最终能力：157-X-141-149-128-114

洗衣机电鬼的鬼火对于以MEGA袋龙与MEGA钢嘴娃娃领衔的物攻精灵的强势环境是一个很好的反制手段。它的速度加过了满速巨甲龙，这是我在BW2时期就保持的习惯。特防在这个环境下对它并不重要，这里凑了4点，使它有望接下生命玉三颜龙的流星群。物防是它比较重要的能力，现在的这个数值使它可以吃下极限攻击的MEGA袋龙第一发会心一击的报恩。最后剩余的努力则给了特攻。

巨甲龙

配招：冷冻光线+岩崩+投掷+大字火

最终能力：207-170-133-141-120-59

这只巨甲龙携带了黑铁球并选择了极限低速，这样一来它的实际速度只有29，可以完成它的重要职责之一——反制空间下的MEGA雪巨人。接下来它加了许多的特攻努力值，在做到冷冻光线必杀无耐久的叠翅鲨龙的同时，大字火也几乎可以对MEGA雪巨人做到秒杀。它的剩余努力值除了4点给了物攻外都给了耐久，没什么可说的。

努力值练法

相比考虑怎么分配努力，在游戏中具体去练这些努力可就简单多了。在减努力值树果的帮助下，一只精灵必然可以把努力值练到它所希望的那样，只是根据玩家的熟练程度不同，耗时有长有短而已。

以下分享一下个人关于快速练努力值的心得。

获得努力值有以下几种方法：

◆击倒对方精灵，获得少量努力值。比如击倒花贝贝后特防努力值+1，击倒吹粉虫后物防努力之+1。如果学习装置开着，场下的精灵也会分到同样的努力；

◆精灵携带孵蛋篇中提到的“狗圈”后，每击倒一只精灵，对应项的努力值+；

◆打超级训练，根据难度不同可以加4～12点努力值；

◆打努力值沙袋，根据沙袋大小不同可以加1～12点努力值；

◆售价9800元的各类营养药剂，一次加10点努力值，但不能加过100点；

◆各类羽毛，加1点努力值，本作很难获得；

◆携带精灵病毒或已经免疫精灵病毒的精灵，携带竞争背心的精灵通过战斗获得的努力值加倍，两者的效果可以叠加；

削减努力值则有以下几种方法：

◇吃减努力树果，即石榴果（ザロクのみ /Pomeg Berry）、昆布果（ネコブのみ /Kelpsy Berry）、枇杷果（タポルのみ /Qualot Berry）、蜜瓜果（ロメのみ /Hondew Berry）、葡萄果（ウブのみ /Grepa Berry）、番茄果（マトマのみ /Tamato Berry）这六种果子，分别对应HP、攻击、防御、特攻、特防和速度。吃一次减10点努力值。。

◇打白沙袋。吃特定果实酿的果汁。这会

将六项努力值全部重置为0。

本作中，群战可以在短时间内迅速提升努力值。群战在卡洛斯地区的草丛或山洞中有小几率发生，5只相同的野生精灵同时出现，有部分会夹带一只其他品种。在可能发生群战的地点使用技能香甜气息或道具甜蜜，必定可以发生群战，但在下雨的道路使用香甜气息不会遇敌。



使用多体技能同时击倒群集对战的5只精灵后，在获得击倒它们所应获得的努力值的同时，如果场下的精灵携带了“狗圈”，还将获得“狗圈”带来的20点努力值，效率很高。其中配招为香甜气息+地震+飞叶快刀+飞天的草雷龙在满足香甜气息+多体技能的同时还能通过飞天方便的移动，是群战练努力法的好帮手。其他可以用的精灵还包括御三家之一的妙蛙花以及拾取特性的可爱熊等。

适合练努力值的“群战”路段：

HP：如果同时需要打HP和物攻努力推荐去20号路，高概率遇到投球菇（HP 5点），中概率遇到亡灵古树（物攻10点），小概率遇到四只亡灵古树加一只胡说树（物攻8点+物防2点），这情况就逃跑吧。如果单纯想打HP，推荐去5号路打溶食兽（HP 5点）。

物攻：除了20号路的亡灵古树，19号路的口呆花（物攻10点）和阿柏怪（物攻10点）是更好的选择，缺点是19号路会不定期下雨。

物防：18号路有充足的小拳石（物防5点）和铁壳蚁(物防10点)，有小概率出现四只铁壳蚁+一只火犰狳（物防8点特攻2点），如果不想混入特攻努力就逃跑吧。

特攻：21号路的圈圈熊（特攻5点）非常多，是最适合练特攻的场所。如果想要打双刀努力，可以去严寒大山洞（フロストケイブ/Frost Cavern），有高概率的香冰娃娃（特攻5点）和中概率的雪熊宝宝（物攻5点）。

特防：想到单纯加两防的都可以去映身洞窟（映し身の洞窟/Reflective Cave），高概率会遇到玛奈奈（特防5点），中概率是地滚岩（物防5点），低概率四只地滚岩+一只仙钻石（物防4点特防1点）。

速度：虽然笔者喜欢去冠军之路的山顶刷浮船鼬（速度10点），但是出现概率中等，相对较高的速度努力群战点是8号路草丛中的长翅鸥（速度5点）。

练努力值的方法个人归纳下来有计数法与目标能力值法两种：

计数法就是在练之前先确定好方针，打什么精灵，打多少次，吃什么营养药剂，吃多少次，打哪个超级训练，打多少次，把这些都算好，然后付诸行动，并避免数错就可以了。以一只目标努力值为252 HP+100点物防+80点特攻+76点特防的剑盾魂为例，可以先让其携带加HP的力量负重去打19号路的口呆花，五次就可以获得100点物攻+200点HP。之后去21号路打圈圈熊，先打一次获得40点HP加10点特攻，此时使用超级训练LV3把HP努力加到252顶峰。然后把道具换成力量镜片，再打一次圈圈熊，获得50点特攻，总和60点，超级训练LV3+LV2使特攻努力变成目标的80点。最后道具换成力量束带，去镜像洞窟打两次魔尼尼可以完成任务。

目标能力值就是先确定这只精灵在对战中的目标能力应该是如何的。比如上文中我的洗衣机电鬼的能力值为157–X–141–

149-128-114，如果我想再练这样的洗衣机，我可以先随意把洗衣机电鬼练到49级或50级，然而确定大概的练努力方针。这只洗衣机电鬼的HP努力是加满的，没有超标的风险，所以可以先把HP练满。而它的物攻是完全不需要的，所以可以昆布果一路吃到底。接下来观察当前的能力与目标能力的差距在哪，比如我发现物防差得比较多，特攻与特防差了一些，速度超标了。我就可以先吃减努力值的树果，把速度吃到目标能力值以下，然后携带力量腰带去7号路的可达鸭、双色玫瑰和弹跳草们打群战，慢慢使这三项能力接近理想值，一旦发现超标了就用减努力值树果扣。最终我们会获得一只当前的每项能力（除了已经加满的HP和不需要的物攻）每项能力都比理想值少1的洗衣机电鬼。这时我们放弃一切道具，老老实实地通过打花贝贝与吹粉虫等精灵，1点1点地加努力值，打完一次就观察当前能力，如果没达到目标能力就继续打，达到了就不打加这项努力值的精灵了。最终我们总会获得一只与目标能力值完全一样的精灵。

目标能力值法是笔者个人比较喜欢的方法，因为它不需要细心的计数，虽然麻烦，而且消耗的减努力值树果量比较大，但只要有足够的耐心，总能练出想要的精灵。利用这种方法时要注意：只有50级或100级时的能力才是与50级时的目标能力一一对应的，所以使用这种方法的时候要注意将自己的等级始终控制在50级，避免去打那些获得经验值较多的精灵。一旦升到了51级，那就得等练到100级后才能使用这一方法了。

结语

到这里为止，练一只精灵所需要的理论知识就讲述完毕了，结合笔者举的部分实例，但愿能为读者们带来启发。然而，正如本文之前所说的，口袋妖怪的世界非常广大，实践过程中总会碰到各种意想不到的困难，所谓的泛用性理论，可能也只能应对90%的情况而已。下一辑的文章，将回顾过去10年内的历代游戏，细数那些光凭《X·Y》无法获得的重要精灵，并将以更多的实例，为大家带来那些“奇葩”精灵的努力值分配思路。希望大家继续支持！





文/三七木
编/马修

热门精灵浅析之剑盾魂

大家好，在上一篇火矢鹰的浅析之后，这次我们再来看看第六代的另一只非常有特点的精灵——剑盾魂。卡洛斯地区的新精灵有很多，我们不能一一谈到，所以目前就先简单分析火矢鹰和剑盾魂这两只有一定代表性的。以后的内容会也都以第六世代的新战术为主。那么，我们现在就言归正传吧！

关于剑盾魂

剑盾魂的最初形态一剑魂曾经是卡洛斯地区最早亮相的精灵之一，起初放出一剑魂的时候最令人遐想的无疑是独一无二的钢+鬼的属性组合，而之后的放出的进化型双剑魂和剑盾魂让人更加目瞪口呆（无论是外形和能力上）。可以说剑盾魂以其特有的属性和特性等等在游戏的宣传方面起了一定的推进作用，大家迫不及待地想更加了解这只精灵的实力。

右图截于1月中旬的时候，XY-OU的使用率可以参考右图：

可以看出，剑盾魂的使用率已经稳坐OU前五，即便是热门的火矢鹰还位居其后。接下来，我们还是分几个方面深入了解一下这只精灵。





属性、种族值与特性

剑盾魂的鬼+钢属性独此一只，而这个强大的属性组合带来的是优异的抗性。如果仅仅是作为一只普通的精灵，剑盾魂的联防价值也非常高，抵抗虫系和钢系，免疫格斗系和系使得它非常适合与恶系、仙系的精灵联防。可是剑盾魂最有趣的地方在于它的特性——战姿切换：使用攻击技能时会变为宝剑的样子，当使用王者之盾时变为盾牌的样子，使用其余的变化技能形态不会改变。这个特性赋予了剑盾魂的两种形态——剑形态和盾形态。而这两种形态拥有近乎相反而且夸张分布的种族值，盾形态的剑盾魂两防高达150，两攻仅为50；而剑形态则把两攻和两防的数值对调，两攻达到了骇人的150，两防只剩下50。而这样的两种形态切换的方式便是技能王者之盾。所以，在剑盾魂的配招中，

种族值		能力值范围	
		50级时	100级时
HP：	60	120～167	230～324
攻击：	50	49～112	94～218
防御：	150	139～222	274～438
特攻：	50	49～112	94～218
特防：	150	139～222	274～438
速度：	60	58～123	112～240
总和：	520		

- 最小能力值以基础得点、个体值均为0，以及性格降低能力值计算。
- 最大能力值以基础得点为252，个体值为31，以及性格增加能力值计算。

种族值		能力值范围	
		50级时	100级时
HP：	60	120～167	230～324
攻击：	150	139～222	274～438
防御：	50	49～112	94～218
特攻：	150	139～222	274～438
特防：	50	49～112	94～218
速度：	60	58～123	112～240
总和：	520		

- 最小能力值以基础得点、个体值均为0，以及性格降低能力值计算。
- 最大能力值以基础得点为252，个体值为31，以及性格增加能力值计算。



王者之盾几乎是必备技能（当然也有可以不带王者之盾的情况）。凡事有利有弊，既然剑盾魂拥有如此极端的种族值，它的技能格也因为王者之盾变得非常紧张。好在剑盾魂拥有数量不多但是非常好用的一些技能，这使得它拥有各种非常灵活多变的用法。

对战价值

关于剑盾魂的用法我们稍后再谈，先来看看剑盾魂的对战价值。首先前面提到了剑盾魂的属性使得它能够免疫格斗、普通、毒三个属性的攻击，拥有9个抗性和3个弱点（地面、火和恶属性），优异的抗性为它提供了许多出场的机会。不仅如此，因为《X·Y》对属性克制进行了大幅调整，钢属性不再抵抗恶系、鬼系——这意味着鬼属性的打击面得到了充分的加强，而且鬼系精灵可以免疫仙之锁和扎根外任何阻止交换的效果，也就是说像蚁地狱三地鼠、踩影特性、黑眼神等都无法抓住鬼属性精灵，这样的优势对于剑盾魂这样的精灵来说就是如虎添翼。

说到剑盾魂的对战价值，王者之盾（キングシールド/King's Shield）是一个不得不提的技能。王者之盾的技能效果与保护非常相似，只不过王者之盾保护不了变化类技能（如鬼火、挑拨等等），如果对手在使用近身类技能的情况下，我方使用了王者之盾，那么能够保护自身不受伤害的同时令攻击方的物攻下降2级（物攻减半）。这种守护类技能在六世代第一次出现（与王者之盾类似的还有重铠鼠独有的

针刺防御），近身攻击打在王者之盾上会越打越弱，换句话说就是对方不敢贸然使用近身攻击。对于剑盾魂来说，王者之盾的意义不仅仅是切换形态，同时也还有试探、削弱对手的作用。剑盾魂的三大弱点中，唯有恶系拥有较多的近身类技能，大多数情况下，地面系和火系并不害怕王者之盾的负面效果，所以诸如地震、火焰放射这类的技能是剑盾魂最害怕遇到的。

剑盾魂在防守端的表现

由于时间、篇幅所限，笔者这里只是挑选了一部分代表的精灵和技能。以下数据中，攻击方均为极限攻击或者特攻，防御方均为0 HP+0物防或者特防，忽略道具、会心一击的影响：

攻击精灵	攻击技能	剑盾魂在剑形态/盾形态所受的伤害	秒杀几率
巨甲龙	地震	172/204 HP（65.9/78.1%）	不被秒杀
猛犸猪	地震	254/300 HP（97.3/114.9%）	81.3%几率秒杀
拉恩德伦斯（全力攻击特性）	大地之力	270/320 HP（103.4/122.6%）	必定秒杀
拉恩德伦斯（灵兽形态）	地震	272/324 HP（104.2/124.1%）	必定秒杀
掘岩兔（大力士特性）	地震	300/354 HP（114.9/135.6%）	必定秒杀
三颜龙	恶之波动	198/234 HP（75.8/89.6%）	不被秒杀
炎钢兽	喷烟	204/240 HP（78.1/91.9%）	不被秒杀
火矢鹰	烈焰驱动	222/264 HP（85/101.1%）	6.3%几率秒杀
MEGA喷火龙X	地震	170/200 HP（65.1/76.6%）	不被秒杀
MEGA喷火龙X（硬爪特性）	烈焰驱动	392/464 HP（150.1/177.7%）	必定秒杀
MEGA巨甲龙	地震	202/238 HP（77.3/91.1%）	不被秒杀
MEGA巨甲龙	咬碎	240/284 HP（91.9/108.8%）	50%几率秒杀
MEGA喷火龙Y（干旱特性）	火焰放射	398/470 HP（152.4/180%）	必定秒杀
MEGA暴鲤龙	地震	92/228 HP（73.5/87.3%）	不被秒杀
MEGA莎娜多（仙之皮肤特性）	高音	88/104 HP（33.7/39.8%）	不被秒杀
MEGA莎娜多	影子球	162/192 HP（62/73.5%）	不被秒杀
MEGA灾兽	突袭	224/266 HP（85.8/101.9%）	12.5%几率秒杀
MEGA地龙	地震	308/366 HP（118/140.2%）	必定秒杀

零零散散先列了这部分数据，虽然看起来很枯燥，但是也有很多值得注意的地方。比如说大力士特性的掘岩兔拥有力压剑盾魂的实力；而巨甲龙、猛犸猪等等物攻手需要靠强化技能（龙舞）或者道具（命之玉）的帮助，才能秒杀剑盾魂；喷火龙的两种MEGA进化在剑盾魂面前都能笑傲风云；而恶、鬼系方面，打落的实际威力要高于突袭，所以像MEGA灾兽的伤害值还有提升空间；冥想一次的MEGA莎娜多面对剑盾魂使用影子球显然是更好的选择。需要注意的是这里计算的都是零耐久的剑盾魂，在实战中有许多玩家会选择给剑盾魂加一部分耐久，所以这里罗列的伤害值只是一个相对的参考。



围绕剑盾魂常见的战术

①剑舞强化型

这种配置的剑盾魂是出场率最高的一种，一般来说都是剑舞+圣剑+王者之盾+影袭/暗影爪，用法很直观，弱点也很明显。比如说像勇武秃鹫、月精灵、巨嘴河马等等精灵就能完全通吃这种类型的剑盾魂，并且反杀。顺便提一句，会欺诈的精灵对于剑盾魂是相当大的威胁，欺诈的伤害来自于对象的物攻，对于这种剑舞型的剑盾魂来说，碰到欺诈还是走为上策。

②欺骗空间型

剑盾魂的速度只有60，凭借盾形态不错的耐久可以作为空间打手。依靠队友释放空间之后在最快的时间里发挥剑形态的输出实力，先手清场。剑盾魂本身还有先制技能影袭，即使失去空间也依然有收残能力。这种用法可以完全放弃速度，走双刀路线。对于六世代的整体环境来说，欺骗空间确实被削弱了很多，所以空间的战术还有待深入讨论。下面放上一场战报：

口袋玩家与对手的战斗开始了！
口袋玩家放出了蘑菇斗士
对手放出了藻海龙

回合1

口袋玩家收回了蘑菇斗士并放出了剑盾魂
对手的藻海龙使用了淤泥爆弹
对剑盾魂没有效果
剑盾魂完挡藻海龙双本系技能。

回合2

对手的藻海龙使用了沸水
剑盾魂失去了46 HP(17%的HP)
剑盾魂使用了影子球
对手的藻海龙失去了54%的HP
对手的藻海龙的特防下降
剑盾魂因为命之玉而受到损伤
对手的藻海龙因为黑色淤泥回复了少量HP
即使是带了为命之玉，输出实力还是偏弱，加之没有先手优势，所以这里就索性把剑盾魂作为前期试探+磨血的进攻手。

回合3

剑盾魂使用了王者之盾
剑盾魂保护自己免受伤害
对手的藻海龙使用了沸水
剑盾魂保护了自己
对手的藻海龙因为黑色淤泥回复了少量HP
切换形态以降低伤害。

回合4

对手的藻海龙使用了沸水
剑盾魂失去了48 HP(18%的HP)
剑盾魂使用了影子球
对手的藻海龙失去了57%的HP
对手的藻海龙倒下了
剑盾魂因为命之玉而受到损伤
对手放出了火矢鹰

回合5

口袋玩家收回了剑盾魂并放出了呆河马
对手的火矢鹰使用了剑舞
对手的火矢鹰的物攻迅速提升

回合6

对手的火矢鹰使用了勇鸟
呆河马失去了238 HP(71%的HP)
对手的火矢鹰受到了伤害反弹
对手的火矢鹰因为呆河马的凹凸头盔受到了伤害
呆河马使用了欺骗空间
呆河马扭曲了空间
对手的火矢鹰因为剩饭回复了少量HP
本来是想通过呆河马来逼迫对手换人然后释放空间，结果对手直接剑舞打了过来。

回合7

口袋玩家收回了呆河马并放出了剑盾魂
对手收回了火矢鹰并宝石海星

换剑盾魂挡一下勇鸟，如果火矢鹰使用火系技能，那还是我方先出手，所以完全不用畏缩。

回合8

对手收回了宝石海星并放出了火矢鹰
剑盾魂使用了影子球
对手的火矢鹰失去了63%的HP
对手的火矢鹰倒下了
剑盾魂因为命之玉而受到损伤
对手放出了双柱力王

空间下剑盾魂的实力还是不容小觑的。

回合9

剑盾魂使用了影子球
对手的双柱力王失去了47%的HP
剑盾魂因为命之玉而受到损伤
对手的双柱力王使用了打落
非常有效
剑盾魂失去了63 HP(24%的HP)
剑盾魂倒下了
口袋玩家放出了莎娜多
莎娜多复制了对手的双柱力王的根性

为了珍惜宝贵的5个回合，残血剑盾魂选择炮灰。

回合10

对手收回了双柱力王并放出了宝石海星
莎娜多进化变成MEGA莎娜多
莎娜多使用了高音
对手的宝石海星失去了93%的HP
对手的宝石海星因为剩饭回复了少量HP
扭曲的空间恢复了正常

回合11

对手的宝石海星使用了沸水
莎娜多失去了78 HP(28%的HP)
莎娜多使用了欺骗空间
莎娜多扭曲了空间
对手的宝石海星因为剩饭回复了少量HP

回合12

莎娜多使用了高音
对手的宝石海星失去了18%的HP
对手的宝石海星倒下了
对手放出了暴鲤龙
对手的暴鲤龙威吓了莎娜多
莎娜多的物攻下降

回合13

对手的暴鲤龙进化变成MEGA暴鲤龙
对手的暴鲤龙有破格特性
莎娜多使用了高音
非常有效
对手的暴鲤龙失去了100%的HP
对手的暴鲤龙倒下了
对手放出了双柱力王

回合14

对手的双柱力王使用了打落
莎娜多失去了96 HP(34%的HP)
莎娜多使用了高音
非常有效
对手的双柱力王失去了52%的HP
对手的双柱力王倒下了
对手放出了特拉奇昂

回合15

莎娜多使用了高音
非常有效
对手的特拉奇昂失去了100%的HP
对手的特拉奇昂倒下了
口袋玩家获得了胜利!

接下来就是空间莎娜多清场的戏份。总而言之，空间下剑盾魂游击上场，利用先手高输出秒掉一些耐久不高的精灵，能够很好地做到“以一换多”。

③弱点保险型

六世代新增的道具弱点保险（Weakness Policy）——受到克制技能的伤害时消耗该道具上升2级物攻和特攻，用法非常丰富，以后可以单独拎出来讲一讲，不过这里先把弱点保险剑盾魂先介绍一下。盾形态的剑盾魂拥有很好的耐久，所以可以专门顶着克制的技能上场，然后使用身体净化（速度翻倍），这样一来就拥有了+2级别的物攻、特攻和速度，是不是和破壳很相似呢。

配置

剑盾魂
道具：弱点保险
特性：战姿切换
努力值：24物攻/252特攻/232速度
性格：稳重（+特攻，-物防）
技能：身体净化+王者之盾+影子球+圣剑

努力值分配上，232点速度身体净化一次之后速度达到428，刚过426速度的国巾吊灯鬼，剩下的稍微加一点给物攻，用圣剑打快乐蛋这样的精灵。至于减物防的稳重性格，因为本身剑盾魂并不害怕常见的先制技能（突袭除外），还有王者之盾撑腰，所以完全可以放心。

搭配双墙的弱点保险型战报

对手与口袋玩家的战斗开始了！
对手放出了卢卡里奥
口袋玩家放出了仙灵钥匙

回合1
仙灵钥匙使用了电磁波
对手的卢卡里奥麻痹了
它可能无法行动
对手的卢卡里奥使用了地震
非常有效
仙灵钥匙失去了170 HP(53%的HP)
仙灵钥匙这只新精灵战术也非常丰富，恶作剧之心特性能保证它先手释放双墙，辅助队友。

回合2
仙灵钥匙使用了反射盾
反射盾提高了口袋玩家队伍的物防
对手的卢卡里奥麻痹了
它无法行动

回合3
仙灵钥匙使用了光之壁
光之壁提高了口袋玩家队伍的特防
对手的卢卡里奥麻痹了
它无法行动

回合4
仙灵钥匙使用了撒菱
对手的队伍被钉子包围了
对手的卢卡里奥麻痹了
它无法行动
非常好的人品，场地布置完成，坐等炮灰……

回合5
仙灵钥匙使用了撒菱
对手的队伍被钉子包围了
对手的卢卡里奥使用了地震
非常有效
仙灵钥匙失去了84 HP(26%的HP)

回合6
仙灵钥匙使用了撒菱
对手的队伍被钉子包围了
对手的卢卡里奥使用了地震
非常有效
仙灵钥匙失去了64 HP(20%的HP)
仙灵钥匙倒下了
口袋玩家放出了剑盾魂
事实上，我如果在这里不炮灰仙灵钥匙直接上剑盾魂是不是更好呢？

回合7
剑盾魂使用了身体净化
剑盾魂的速度迅速提升
对手的卢卡里奥使用了地震
非常有效
剑盾魂失去了98 HP(37%的HP)
剑盾魂使用了弱点保险
剑盾魂的攻击和特攻迅速提升
看准了对面有克制的技能——地震，趁机强化速度。

回合8
剑盾魂使用了圣剑
非常有效
对手的卢卡里奥使用气息腰带留下了1 HP
对手的卢卡里奥失去了99%的HP
对手的卢卡里奥麻痹了
它无法行动
其实这一回合非常惊险，如果对面没有麻痹，我方还要吃一击地震……所以，这种战术还存在各种时机的隐患。

回合9
剑盾魂使用了圣剑
非常有效
对手的卢卡里奥失去了0%的HP
对手的卢卡里奥倒下了
口袋玩家队伍的反射盾消失了
对手放出了火矢鹰
回合10
剑盾魂使用了王者之盾
剑盾魂保护自己免受伤害
对手的火矢鹰使用了烈焰驱动
剑盾魂保护了自己
对手的火矢鹰的攻击迅速下降
口袋玩家的光之壁消失了
强化成型的剑盾魂拥有超越火矢鹰的速度，所以这里完全可以直接影子球带走。
回合11
剑盾魂使用了影子球
对手的火矢鹰失去了100%的HP
对手的火矢鹰倒下了
对手放出了光翼兽
回合12
剑盾魂使用了王者之盾
剑盾魂保护自己免受伤害
对手的光翼兽使用了火焰放射
剑盾魂保护了自己
回合13
剑盾魂使用了影子球
对手的光翼兽失去了100%的HP
对手的光翼兽倒下了
对手向口袋玩家认输了
我方的优势太明显，对手如果没有能挡住的精灵基本就是被推队的节奏，所以这种配置的剑盾魂爆发性实在是非常强！

④替身蹭饭型

替身+王者之盾型的剑盾魂是一种比较考验操作水平的用法，同时也非常强势。替身状态下剑盾魂相当于变相逼迫对手进攻，而王者之盾能削弱物攻手的进攻，从而起到“对面打不动替身，只能换人或者被攻击”的效果。而蹭饭的意义在于使得剑盾魂有更多的替身机会。

配置

剑盾魂

道具：剩饭

特性：战姿切换

努力值：252 HP/252特攻/4速度

性格：稳重（+特攻，-物防）

技能：光栅加农炮+王者之盾+影子球+替身

替身蹭饭型还可以搭配液态圈接力，许愿接力等等，为的就是充分保证剑盾魂有足够的血量。下面两段比较直观的例子。

例1

回合7
月精灵使用了许愿
对手的钢盾龙使用了吼叫
剑盾魂强制上场
回合8
剑盾魂使用了替身
剑盾魂制造了一个替身
对手的钢盾龙使用了虚张声势
剑盾魂的替身阻挡了虚张声势
月精灵的愿望实现了
利用月精灵许愿起到给剑盾魂回血的效果……

例2

回合43
剑盾魂使用了王者之盾
剑盾魂保护自己免受伤害
对手的钢嘴娃娃使用了剑舞
对手的钢嘴娃娃的攻击迅速提升
沙尘暴继续刮着。
剑盾魂因为剩饭回复了少量HP
目前局势，我方剑盾魂大概有20%左右的血量，对面的钢嘴娃娃有3/4的血量。
回合44
剑盾魂使用了王者之盾
但是失败了
对手的钢嘴娃娃使用了突袭
但是失败了
沙尘暴停止了。
剑盾魂因为剩饭回复了少量HP

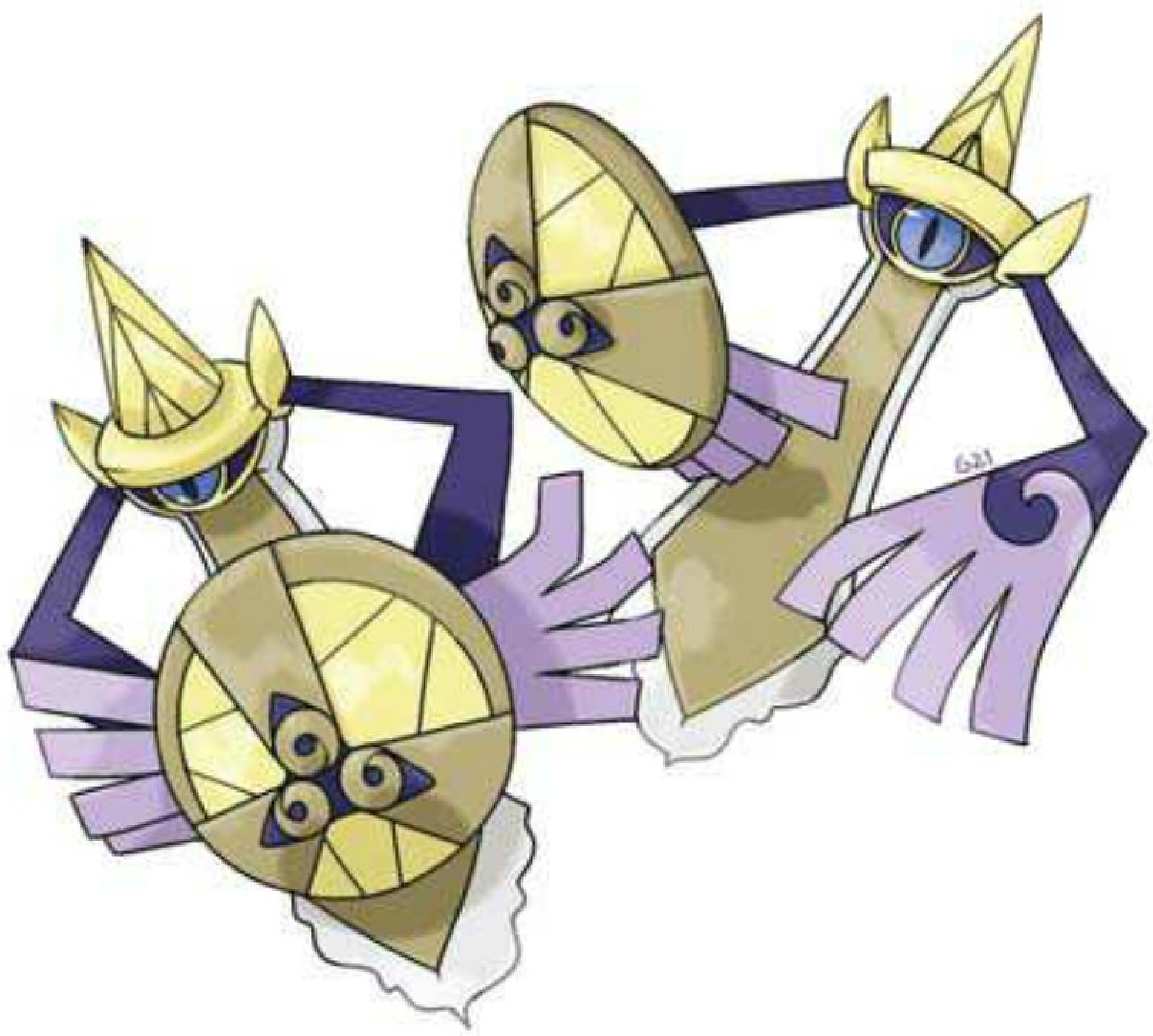
回合45
对手的钢嘴娃娃使用了突袭!
但是失败了
剑盾魂使用了替身
剑盾魂制造了一个替身
剑盾魂因为剩饭回复了少量HP
经过两回合的剩饭的回合，剑盾魂抓住时机制造替身。
回合46
剑盾魂使用了王者之盾
剑盾魂保护自己免受伤害
对手的钢嘴娃娃使用了炎之牙
剑盾魂保护了自己
对手的钢嘴娃娃的攻击迅速下降
剑盾魂因为剩饭回复了少量HP
对手如果继续剑舞也只能被我反杀，所以王者之盾一回合继续蹭饭。
回合47
对手的钢嘴娃娃使用了突袭
非常有效
剑盾魂的替身消失了
剑盾魂使用了光栅加农炮
对手的钢嘴娃娃失去了74%的HP
对手的钢嘴娃娃倒下了
一场华丽的反杀，利用的就是对手对王者之盾降攻效果的畏惧，我方制造替身阻挡突袭，然后安全进攻。

⑤专爱道具型

非主流的用法，剑盾魂带上专爱围巾/专爱眼镜强攻（不推荐专爱头巾，因为碰到同类或者鬼火削弱会比较麻烦）。这种用法完全摒弃王者之盾这个技能，依靠耐久纯粹的游击上场进攻。（上场时保持盾形态，攻击时切换成剑形态，换下场之后又恢复成盾形态。）

⑥接力终点型

剑盾魂非常适合作为接力队的终点，无论是长接力还是短接力都非常好用。破壳接力型可以参照弱点保险型的用法，更可以考虑蝶舞接力等等。这里留给大家去发掘它的价值。



有关剑盾魂大致的用法暂时就想到这些，然后还有一些比较新颖的用法笔者没有提到，比如说殊途同归的用法等等。此外，剑盾魂的退化型携带进化辉石的双剑魂也是非常好的一只精灵，这里也略过不讲了。总体来说，剑盾魂是一只灵活、好用、对战价值很高的精灵，无论是在实机还是PO里都有着优异的表现。那么最后，笔者送上迟来的祝福：祝大家在马年里马到成功，扬帆远航!

栏目主持 马修

精灵中心



大家好啊，就在本辑《口袋玩家》截稿前，《口袋妖怪战斗方块》发售了，作为《口袋妖怪》的专门志，这可真的很让小编犯愁——要么有宽裕的时间来做，要么压根就赶不上问心无愧，最怕的就是这种临近截稿发售的。但是呢，小编还是整理出了一些系统、玩法和心得。说起来做编辑这个行业有时还真不是像大家想得那么轻松呢，不过大家既然喜欢，小编也就没有理由怕苦怕累啦，总之，各位的肯定，是对我们最大的鼓励！还有这里也说件事：由于平邮样书经常发生寄丢的事，所以各位撰稿人投稿时记得留下联系方式，这样我们才能保证为您寄到样书。

二周目了

某美版机友入了《Y》版，在我面前各种爽，天天玩《口袋妖怪》（大学生闲的比较多）！不久后就通关了，这作的学习装置逆天！然后他在二周目不知道干嘛，就只好乖乖当学霸了。等我入了《X·Y》就去抱大腿。

东莞 フェイト

马修： 二周目可以做的事情很多呢！

乌冬： 就是，比如说：孵蛋。

阿鲁： 他不玩了竟然能当学霸！这……简直了！

库玛： 你是抱资深口袋玩家的大腿，还是抱学霸的大腿呢？

玩家画廊扩大版·回忆

绘/天津 波导の影



马修：有些伤感的一张图，尤其是手中滑落的照片……

高三党的建议

苦逼高三党每月一娱，除了这周五晚上，就只有《口袋玩家》了，《口袋玩家》就是我的精神寄托啊！写信这天距离高考还有98天，也想给《口袋玩家》提以下几点意见：

1.《口袋玩家》好像没有微博吧？我觉得如果有一个微博，会让我们这些粉丝更快地了解《口袋玩家》的初看详情，还可以了解一些口袋新闻，就像《口袋玩家》的新闻版块一样，觉得这个版块超赞的啊！

2.《口袋玩家》的侧重是正统游戏吧，分析战术啦、攻略啦……其实可以加一些关于《迷宫》和《信长》的内容啦！我超想看的！

来自蘑菇星的我

阿鲁：这名字看起来和某韩剧有关系？

乌冬：其实我们除了非官方的正统作改版，任何《口袋》的衍生游戏甚至同人作品，都有介绍、攻略甚至深入研究的。

马修：有关上市消息一直是我用个人微博发。现在应该有很多读者加了。公开一下好了：http://weibo.com/1602609693，不过因为是个人号，所以经常会天南海北地侃希望大家不要讨厌啊。

库玛：马修这算不算人借工作之便给微博拉粉。

玩家画廊扩大版·树下



绘：快乐羊羊

马修：《口袋妖怪》的题材总是能画出很温馨的感觉呢。

会心一击了

用模拟器回忆《黑·白》，遇到了人生第一闪。可惜，会心一击了！

天津 天梦

马修：太正常了，当初玩《金》遇到闪光的大嘴蝠，我还犹豫了差不多一分钟，最后，还是给干掉换经验值了。

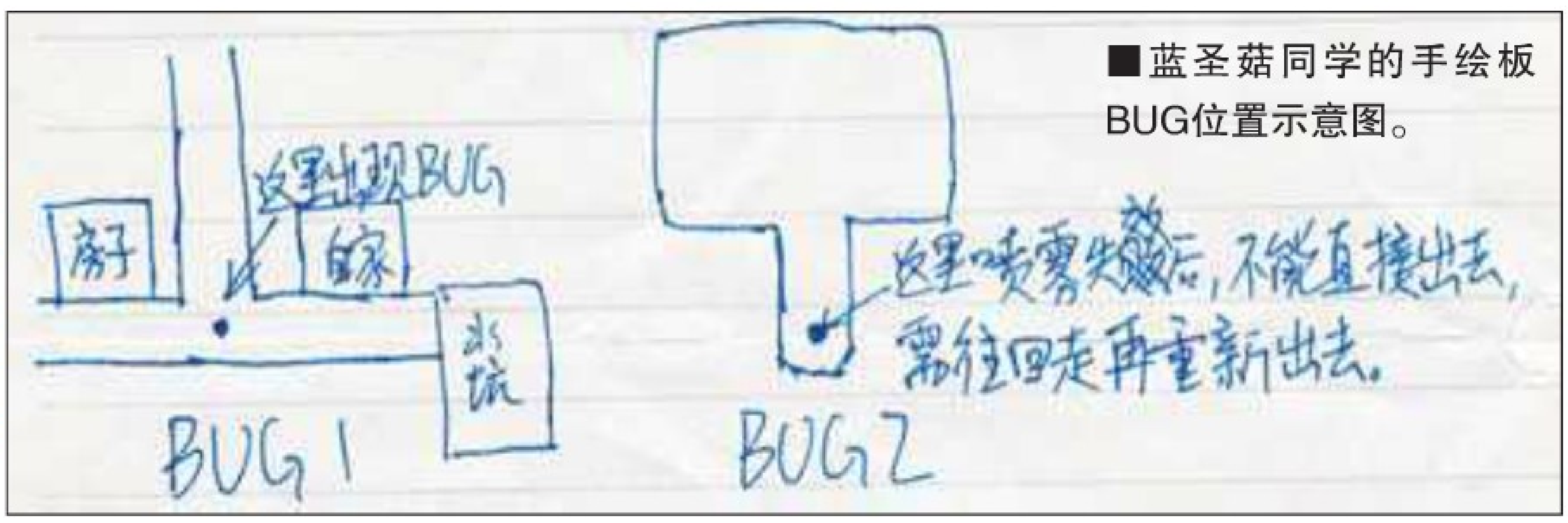
库玛：没关系，《X·Y》里的闪光几率比《黑·白》要大，欢迎来到卡洛斯收集闪光。

阿鲁：只有我觉得马修是在笑么？

乌冬：大家用自己捕捉到的闪光精灵来刺激一直无缘邂逅闪光的马修已然成为日常了么？

发现两个BUG

我在《黑2·白2》发现了两个BUG，一个是桧扇市的三叉路中间的格子无法传送到高端连接。一个是隐蔽洞穴出口处若喷雾刚好是小将无法直接走出门（如图），马修哥如果有兴趣的话可以试一下。



■蓝圣菇同学的手绘板BUG位置示意图。

顺便想一下：《X·Y》中米亚雷市外圈的一个宾馆2楼再次出现幽灵少女（还是平移着走的），游戏中是否以后人作出解释？另外连理镇有一辆可以调查的废弃矿车，总觉得可疑，是干什么用的？

沈阳 忧郁の蓝圣菇

阿鲁：只要不死机删存档，就是好BUG！

库玛：不是说连151号梦幻都是BUG么？

乌冬：那个也只是一种说法，真相谁知道呢。

马修：幽灵少女？我还真没发现！至于可以调查的矿车，嗯，可以在后面的资料篇中特别关注一下。

73调查之你在2014的目标与愿望

能够玩通3款以上的《口袋妖怪》。能够遇到到闪光口袋妖怪，能够中一次口袋病毒。

南宁 包子无双

高考顺利，考后填坑也顺利，大学入学后能找到同好（和妹子）！

辽宁 刘昊

至少购买一部PSV掌机（PSV、3DS）均可，但愿在新的一年里一切顺利，万事如意！

上海 顾春军

多点时间陪家人，多点时间给自己。

大连 曾哥

希望能买3DS和《口袋妖怪X·Y》，就这么简单。

南宁 Toy

计划让妹子也喜欢上《口袋妖怪》，嘿嘿。

上海 田鸡

没什么目标……混日子……

沈阳 王大喵

上班不迟到，下班不加班，啊，上班后真辛苦呢。

厦门 KALYN

希望高考能考上心目中的理想大学吧，高三党也就这目标了。

三明 等离子

希望能更有轻松的心情去玩《口袋》，上班后压力太大了！

天津 漂浮者

74调查之《口袋》中第一次被NPC打败的经历

好像是当初玩《火红·叶绿》时，为了遵从《特别篇》，所以选了妙蛙种子，然后是手抖一直按A，结果一下打到劲敌那就败了。

桂林 卢炳辰

印象最深的就是第一次玩《口袋》的时候，玩的是《白金》，我带着三十多级的几乎全部雄性的队伍和彩虹市会“着迷”技能的馆主，打了十几遍，死了十几遍，最终艰难获胜。

泉州 吴静怡

第一次玩《银》时在第二个道馆被飞天螳螂的十次神命中连续切灭队（捂脸……）

沈阳 吕家祺

印象已经不是很清晰了，貌似是某馆主。

广州 马勒个修

《金·银》时代的小茜，罐奶牛是噩梦啊，我记得打了三次才对，滚动只要出手，第二击就开始灭队了，而且我记得当时到了打四天王时才会用伤药，因为日文看不懂。

广州 皮比

《口袋妖怪 红宝石》，Lv5，没有练级，属性压制被小遥完虐。

天津 左路狂飙

《黑·白》时在游乐场对战N，被辛波拉打掉三只……

北京 藤王蛇Kane

当时第一次玩《绿宝石》的时候就从不会被NPC打败，但是劲敌太强了，几次都被一只只秒掉！

广州 小智

玩《口袋妖怪 白》中，打完联盟之后又误进一次，原来50多级的四大天王的精灵们全变成了70多级，结果被鬼天王完败了。

桂林 郑机智

第一次玩《口袋》，也就是《绿宝石》，不懂补血，领完怪以后只知道要去找劲敌，结果在草丛里各种乱斗，残血来到劲敌跟前，后面的我就不说了……

厦门 小白猪

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编
笛银	68	口袋画廊	夜骷鬼拟人	姓名/稿费发放方式/地址邮编
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编
Color	66	口袋画廊	和PM一起吃饭	姓名/稿费发放方式/地址邮编

玩家画廊

口袋版

厦门 Scarpio



马修：皮神被大家彻底玩坏了……

江门 冯名浩

马修：本想说一眼看出，结果在灾兽、艾雷特和狃拉之间纠结了。



广州 博仔

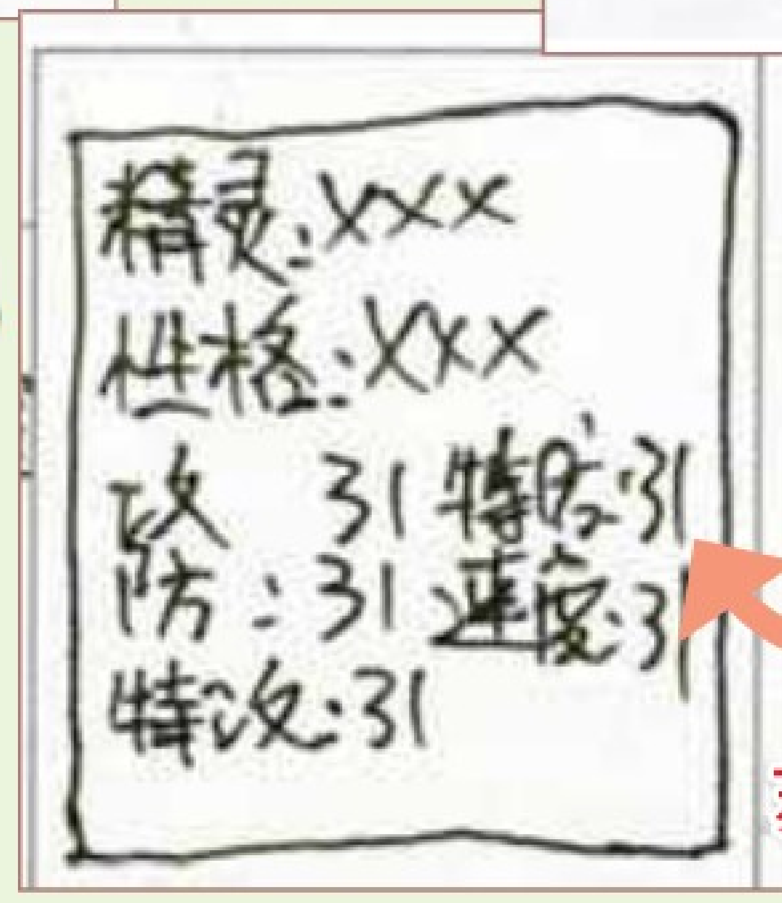
马修：正常化的皮神在画廊里已经难得一见了。



天津 左路狂飙



马修：老丁头，不对，没皱纹没嘴巴顶多算老丁。



马修：不错哦，6V，性格也修正对的话，就是极品了。

苏州 老总

口袋聊天室

《Y》版已经四闪了，继续钓鱼！

广州 皮比

马修：从写回函表到刊登的这段时间，估计这位有毅力的同学应该有十闪了。

为什么不给佐罗亚一个格斗属性，或者给MEGA米卡尔鬼一个神秘护符特性。郁闷ing……

无锡 王若愚

马修：前面的我也略不理解，毕竟站立的可以使用格斗系技能；后者么，纯粹是平衡性来考虑了吧。

希望有专门的怀旧专题。

上海 毛鱼

马修：其实一直都有，从《口袋妖怪》的十五周年开始连载，现在该连载到《白金》了，但是篇幅问题……

对新作没什么意见，就觉得新的精灵应该多点。

苏州 老总

马修：这次的确不算多，但旧有精灵改动实在太大了，再加上MEGA进化的，其实也相当不少呢。

作为一个全新的舞台，《X·Y》的新精灵并不多，但都值得一用，特别是仙属性的精灵（当然包括前代追加的仙属性精灵）。

广州 布莱克·罗斯

马修：对的，这代《X·Y》可挖掘的要素实在是太多了。

玩《X·Y》哪种语言都有困难，7种语言没有中文，太失望了。

厦门 Casey

马修：其实《口袋妖怪》对语言的依赖并不高。至于为什么没有中文，和当前的盗版环境有很大关系，怎么说呢，有条件尽量支持正版，下一作出中文版也不是没可能——韩语版在第五世代也没有，但第六世代加入了，原因就是任天堂看到了玩家的热情支持，这个其实可以作为我们大陆玩家的参考。

我在《Y》版上12号路垂钓，没钓上珍珠贝，钓上了樱花鲮，是否特例？

上海 YUE

马修：和钓竿以及运气有关。小概率出现，你的运气不错哦。

为什么玩《蓝宝石》用网上的办法打不开钢神柱和岩神柱的门？求帮助！

广州 博仔

马修：有两种可能：1.网上的方法不对；2.你的版本是否是改版。如果确定是正式版本非改版，可以试试下面的方法，雷吉斯提尔（钢神柱）在120号路的洞窟，进入后在正中间使用2号秘传技能；雷吉洛克（岩神柱）在111号路沙漠中的洞窟，走到最上方，右走两步，下走两步，使用04号秘传机。

作为贫穷的diao丝。我请教下小编，2DS这玩意靠不靠谱啊，有没有购机建议啥的？我只是想玩《X·Y》。

鞍山 枕边那只皮卡丘

马修：目前3DS的三个版本中，游戏体验效果最佳的是3DS LL，2DS的屏幕显示效果和3DS LL但相对来说尺寸要小，虽然只有美版，不过玩《X·Y》都是可以的，有条件的话更推荐3DS LL。

放假时群里大谈MEGA进化之类的，我一点都不懂了，怎么感觉我已经跟不上节奏了……

广州 浅蓝梦幻

马修：没关系，《X·Y》的MEGA进化只是一个开始，以后这个系统会更加丰富。相比起来，你这短时间的不了解完全没必要去在意。



天津 小房

马修：怎么看怎么都是吃货的说。



上海 某耗子

马修：除了皮神，其他Q版后的变化其实都不算很大。



广州 浅蓝梦幻

马修：这毛茸茸感觉的梦幻真可爱。

马修：摊手的泡沫蛙，顺便给在70辑书中没有调查表的各位道个歉。



马修：在扫描时我都以为是佐罗亚克……

上海 麒麟



南宁 枫叶

马修：这X和Y组合在一起竟然如此猥琐！



天津 天梦

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。另外也记得提供电话联系方式，以便我们能准确地为您邮递样书。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

《口袋玩家》74辑邮购信息

掌机王读者服务部有如下书刊邮购：

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、75辑，定价：18元。《口袋妖怪X·Y》攻略本，定价：45元。

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216、219辑，定价：14元。217、218辑，定价：19.8元；

《3DS专辑》：VOL.6；VOL.7，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.8，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

口袋画廊

栏目主持/马修

作者们在投画稿除了留下地址，也记得提供银行卡信息，这样发稿费也会非常迅速，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，邮件地址：pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”。此外也请留下电话联系方式，以便我们为您准确邮递样书。

藤叶蛇

绘：LI.GOR



看着像是用尾巴攻击的一招，而且背景看着好温暖呢。

沐光

绘：水色の 音律



沐光的光精灵，意境赞一个。

精灵和拟人

绘：kazuki樱



四组精灵和它们的拟人，而且还彼此错开。

仙子与棉

绘：水仙精灵鼠



金香仙子与妖精棉两家的聚会，很温馨。

万圣节泡沫蛙

绘：Ricky



万圣节时的投稿作品，还真有小恶魔范儿呢。

婴儿肥

绘：Ricky



图的名字是小编给加的，两个胖胖圆圆的小家伙坐在一起太可爱了。

X老喷

绘：☆ルカリォ



物攻向的X-MEGA喷火龙，看看似乎更凶悍呢。

双贝海獭

绘：时间の敌



二刀流海獭小武士，两把贝壳剑有些袖珍哦。



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 12

前情提要：在疾风救助队和乐园行会的接连两拨援军配合针叶山的防守下，进攻针叶山的猛犸大军终于完全溃败，而在针叶山的精灵即将按照老规矩对剩余的猛犸猪们诛杀殆尽时，原本来支援针叶山的布林拉普王子竟然为他们求情。说明了个中的厉害关系后，剩余的3千头猛犸猪得以留下了性命……

43 王子的嘱托

布林拉普、福特玛尔和奥沙都是雪崩山帝国的皇族贵族出身，自然不会在那三千头猛犸猪清理同伴尸体时在针叶山的会客大厅里大吃大喝，所以和口袋行会的精灵们简单应酬了一番后，便厚着脸皮从阿尔塔那又讨要来了大量食物让猛犸猪们彻底吃饱，接着带着行会的全部精灵一起帮猛犸猪们收拾战场。到临近傍晚才将战

场收拾得差不多，原本用来运送军粮的大车依旧绵延望不到头，还是能看出出征时猛犸大军的恢弘气势，但和来时不同，如今每辆车上层层叠叠如小山般堆起的是猛犸猪和水鼬的尸体，布林拉普、福特玛尔和奥沙对这些四肢发达头脑简单的帝国同胞们短暂默哀后，便告辞了阿尔塔、史雷克和和斯赛特这三个针叶山的族长，带着行会的精灵和猛犸军残部一同下山。最后到了山下，似乎该分道扬镳了。



“王子殿下。”猛犸猪总帅西蒙忽然屈膝贵地，“殿下在帝国蒙受如此冤屈尚能为帝国着想，在下对王子殿下钦佩得五体投地。请允许我们这剩余的三千猛犸勇士来跟随保护王子殿下，以报此兴灭继绝大恩。”

“哦？你们跟着我？”已经进化成钢帝企鹅的布林拉普愣了一下，比起哥哥波泰西王，健壮结实的布林拉普更有帝王风范。

“这主意不错啊！”一旁的福特玛尔接过话来，“有这三千猛犸大军加入，再召集分散在各个要隘的长毛猪和小猪怪，这样我们就可以组成勤王之师来讨伐基卡斯了！殿下，接受西蒙将军的好意吧。”

“不。基卡斯现在权势如日中天，这个时候起兵勤王就算能消灭他，但也会让雪崩山严重内耗，一旦大冰河趁机打来，整个雪崩山帝国都将面临灭顶之灾。”布林拉普摇摇头。

“难道我们缩在口袋乐园等基卡斯自己寿终正寝吗？”福特玛尔皱皱眉，有些不满。

布林拉普苦笑：“福特你不要这么急，我只是在坐等机会。”接着对西蒙说：“猛犸一族的心意我领了，在此先表感谢。但我和福特在奥沙这里还是很安全的，所以，各位还是先回雪崩山吧。”

“好吧，如果日后殿下能起兵讨伐基卡斯，我们猛犸全族都为殿下做内应。”西蒙再度深深鞠了一躬。

“对了西蒙。”布林拉普忽然想起件事，“这些战死的弟兄们，先找偏僻的地方暂时掩埋一下，等以后除掉基卡斯，再把他们的遗骸迁回雪崩山。”

“哦？这是为什么？”西蒙一头雾水。

“西蒙，你应该知道冰须熊近来频繁来访雪峰顶城吧？”

“是，不知道皇帝陛下是什么打算。”

“我那病怏怏的傀儡哥哥哪有心思跟冰须熊联系，能让冰须熊如此光明正大进出于雪崩山，只能通过基卡斯首辅的准许，否则冰须熊们根本连帝国的国境都进不来。”

“殿下是说，基卡斯和大冰河的冰须熊们有勾结？”西蒙大吃一惊，尽管也奇怪冰须熊们为何近来频繁来雪峰顶城，但听到可能是和基卡斯这种位高权重之徒有勾结，还是大惊。

“只是我的猜测，但一定不要让基卡斯知道这次猛犸一族的伤亡损失，否则让冰须熊们知道，他们很可能会毫无顾忌地

发动战争。所以，只能让这些阵亡将士们暂时埋骨他乡。”

“可是，该怎么隐瞒呢？”

“先说分驻各要隘的猛犸猪们已经回到各个驻地，而守卫皇城的虽然折损不少，但三千也还足够撑起场面。只要猛犸军团的威慑在，大冰河就不敢有觊觎之心。所以回去后一定让长毛猪们多磨练，尽早进化出新的猛犸猪。要隘关卡主要靠地形，即使靠长毛猪也能抵挡，你们这三千生还者回去全力防守雪峰顶城，如此即便要隘关卡陷落，只要雪崩山在我们手中，我们也随时可以集结力量收复失地；否则一旦被冰须熊攻陷，再重整旗鼓就难了。”



“基卡斯这个老东西，回去有机会，我会找机会干掉他的！”想到基卡斯这次鲁莽出战给部族造成的惨重损失，西蒙便咬牙切齿。

布林拉普连忙劝阻：“基卡斯现在大权在握，还不是找他算账的时候，回帝国后直接告诉他你们胜利了，降伏了针叶山即可。”

“这……实不相瞒王子殿下，以往我们出战胜利，如果是征服我们要带回被征服方精灵头领的尸体，如若是降伏则要带回对方的降使，如今如果说降伏，起码要带个针叶山的重要精灵回去见基卡斯才行。”

“这个好办，你们把他带上，然后就麻烦你到时候举荐给大首辅吧。”

西蒙一愣，见布林拉普身边，走过一只……优雅猫？西蒙当然认识优雅猫，但如此壮的优雅猫还是头一回看见。

布林拉普哈哈大笑：“我这化妆技术……没办法啊，这家伙太壮了。他呢，你就引荐给基卡斯首辅。可以让首辅见识一下他的利爪，那些狃拉们还真未必比得过他。”

“优雅猫跟狃拉们比利爪？”西蒙面带难色。布林拉普见此，来到这个大家伙的耳边，悄悄说了几句，西蒙这才点点头，然后告辞了布林拉普，带上那个奇怪的优雅猫和剩余的三千猛犸猪，拖着绵延不绝的盛拉同伴尸体的车，北上而去，目送猛犸猪们渐行渐远，布林拉普和福特玛尔、奥沙，也加快脚步，去追赶向东回宿场町口袋乐园行会的同伴们。

44 离开针叶山的利爪猫

这次的针叶山大战，把原来的很多事改变了，首先便是花斑鸠丹赞那差不多相当于个小行会的疾风救助队遭受了毁灭性的打击，除了丹赞和水冷猴希亚，此次支援针叶山任务中前去的主力全部阵亡，而留下的除了少有的几只灰鸠外，大都是还很小的豆鸠。想再像以前那样组成以不同属性的空袭来立体作战已然完全行不通了，再想组织也要很长时间，如今除了老老实实加入乐园行会，完全没有其他选择，好在奥沙并不在意之前丹赞的狂傲，爽快地接纳了丹赞。

而针叶山这面，损失病不大，云翅龙阿尔塔由于在这次的针叶山防卫战中卓越指挥让针叶山最终迎来了胜利，因此在针叶山众的联合推举下，阿尔塔成为了针叶山的总首领，云龙部族由原副统领特里斯担任部族首领。然而在宴会上，阿尔塔发现少了一个精灵没来——那个客居至此的利爪猫桑古斯不见了！

阿尔塔立刻找来给己方打扫战场的树蜥蜴们是否看到桑古斯，答案是否定的：

无论是战死的针叶山精灵还是受伤的，都没有发现桑古斯，而且针叶山上也找不到了。

森林蜥蜴斯赛特忽然愤愤然起来：“一定是被猛犸猪他们给抓走了！我们怎么就没留意到呢？”



懒猴王史雷克长长地打个哈欠：胡说八道，他们被我们围住时，哪有桑古斯，要我说，是被行会给拐走了！

新晋的云龙族首领特里斯则认为：“桑古斯那个家伙虽然对我们的救命之恩心怀感激，但离去之心也不是什么秘密了，上次波加一行的竹筏子差点就被他偷走。那么这个家伙能不能是趁乱跑了？”特里斯说得也没不是有道理，桑古斯被自己救出来后，一方面很感激阿尔塔的救命之恩，加入了针叶山；另一方面也挂念芳缘的亲朋们，经常会尝试离开。

阿尔塔头领摇摇头：“没有可能！现在不比一个月前，现在这天寒地冻的季节，而桑古斯又不是极圈内长大的，出逃的话也不会选这种天气……”

“那就还是被雪崩山的抓去了？”斯赛特坚持己见。

阿尔塔长叹一声：“算了吧，一切都是命。你这么一说，我倒是希望能像史雷克说的那样是被行会拐走了，总之，祝他平安吧。”

那么桑古斯去哪里了呢？还真的如大嘴巴史雷克说的那样，是被行会拐走了。原来在针叶山设宴款待来自行会的援助时，利爪猫桑古斯便有了打算，他知道，这次忽然有这么多外来精灵进入针叶山，是他趁乱离开的最佳时机；但他也清楚，现在入了冬，以他自己的体力如若独自出走，根本没法活下去，于是他想起曾经交过手的波加一行，便悄悄找来了波加、阿嘉和斯潘达，小声说了自己的请求，并承诺：“如果能把他平安送回到芳缘，报酬就是我现在身上所有的财物。”

斯潘达当然知道他想回芳缘的心情，自然就要爽快地把任务接下来，结果再次被波加阻止：“你的心情我们理解，但是我们是外来度假的，不能跟本地的行会抢生意。不过我可以把你引荐给这里的行会。”

于是以外出吹风为借口，波加把奥沙和布林拉普一起找了出来，说明了桑古斯的大概意思：作为芳缘利爪猫一族的军事统帅，自己当初因为一时鲁莽让利爪猫全族的青壮勇士们全部身陷剑牙蛇们设下的剧毒阵，除了自己全部被毒死，出于无颜见家乡父老的羞愧而选择了出走，后来在命悬一线时被阿尔塔救下，但是现在他已经意识到当时自己的所作所为不过是逃避——自己出走，意味着利爪猫一族最后一个勇士也不在了，那些老弱妇孺不得不用孱弱的身躯去抵挡气势汹汹的剑牙蛇的精锐们。然而他在被拯救之时已经发誓效忠于针叶山了，而阿尔塔对他又十分看好，对他不仅非常尊重，而且一直致力于去寻找雌性利爪猫，来让他解决婚配问题的同时，希望能借此让针叶山繁衍出第四种族从而壮大力量。所以尽管桑古斯曾经多次想过去跟阿尔塔请辞，但聪明的阿尔塔总会很轻易地婉拒他的建议，没办法，他才数次想过逃离针叶山——但是又总觉

得有愧于阿尔塔，因为他也知道阿尔塔希望能借由自己的到来让针叶山增加新的战斗种族，所以现在他有一个打算：就是先悄悄离开针叶山，先把芳缘利爪猫一族的孩子们训练成战士从被剑牙蛇们的压制中解救出来，然后再在族群中完婚，最后带上全家一起去针叶山，帮阿尔塔完成他的夙愿——但这一定不能让阿尔塔知道。



奥沙听了听他的话，很勉强地点点头，他表示：这种任务虽然听起来简单，但一旦泄露消息，将对针叶山与口袋乐园行会的关系造成极恶劣的影响，所以虽然任务难度不大但说要的报酬极高，因为这个任务值班费，必须要专门给所有知情的精灵——包括所有参与这次任务的精灵以及路上看到他的精灵以封口钱。帐一算下来，利爪猫桑古斯傻了眼，本来他以为在针叶山这么多年的积蓄，已经可以足够支付给这次委托任务的报酬，没想到还不够，而且就算借钱支付出了这笔任务钱，自己路上的吃用也都成问题了。正在苦恼时，一直没怎么说话的布林拉普表了态：“你如果肯帮我忙，我可以向你保证，你回芳缘一分钱不用花，而且完全不用怕事情败露，如果败露这笔账可以算在雪崩山的头上——反正雪崩山和针叶山的关系本来就不好。但是前提是你必须要帮我把这件事办成！”

“好！请王子殿下指示！”桑古斯来了精神，挺胸昂头，布林拉普一笑，把事情简单交代给他后，便从精灵球里倒出画笔和颜料，给他化妆成了一个优雅猫，并嘱咐他：“到下山和猛犸猪们汇合前，一定不能站立起来。”装扮完后，让桑古斯躲在又披上白袍，使得他在雪地中非常难被发觉，而凭借多年来他在针叶山对这里地形和防备情况的熟悉，绕过秘密岗哨遍布的山林，神不知鬼不觉地顺着悬崖边的小道下了山，然后等待布林拉普他们。

按照与先说的那样，当与布林拉普他们会合后，让一只巨大的猛犸猪——也就是西蒙给他带到雪崩山去。他开始时候很害怕，因为就在刚过去的针叶山保卫战中，他用他的利爪和灵活最少杀死了三个猛犸猪，作为针叶山惟一的利爪猫，他会显得十分特殊。还好，混战中杀得天昏地暗，所以没有猛犸猪认出他是针叶山的精灵，都以为布林拉普从行会那找来的伙伴，因此当行至半路去除了伪装时，猛犸猪们也都没觉察出异样。

于是按照布林拉普的安排，首先西蒙在进入雪崩山国境前，先掩埋了战死的同伴的尸体，因为天气寒冷所以尸体都没变质，只是辛苦了这剩余的三千猛犸猪们，差不多每个要在已经冻硬的土地上挖掘三个坑来埋葬同伴。接着回到雪崩山帝国，当看到巡逻的双尾鼬们时，水鼬一族的统领、浮船鼬弗洛斯给他们发布秘密指示，让他们迅速到各关隘去通知守关的部队，让代为负责的长毛猪们正式负责起来，并嘱咐这个消息绝对不能外传。

安排完毕，西蒙带着猛犸猪众回到了雪崩山帝国的首都雪峰顶城，虽然远不

如征战的时候那样浩浩荡荡，但三千猛犸猪一起回到雪峰顶城，规模也不小，更关键的是，猛犸猪们在历次的对外作战中都是常胜的，因此雪峰顶的居民们也都没觉得异样，只有战死者们的家属，在接到丈夫或父亲阵亡的消息后，忍着悲伤悄悄地祭奠，但对外仍要展现出猛犸大军胜利归来的喜悦和骄傲——因为活着回来的猛犸猪们也都向他们传达了布林拉普王子的安排，当得知布林拉普王子即将要拯救帝国，再大的悲伤，他们也忍了。

45 首辅与帝王

一切安排完毕，西蒙和洛斯继续走向雪崩山的顶峰——代表雪崩山帝国的最高权力巅峰的王庭，然而此时孱弱又懦弱的皇帝、钢帝企鹅波泰西王，其皇权早已被架空，真正帝国的实权掌握在帝国的大首辅、哥达鸭基卡斯手中。如今，基卡斯也在王庭，和波泰西王一起等待西蒙与弗洛斯的复命。

和以往战胜归来一样，西蒙、弗洛斯仍然是昂首阔步、器宇轩昂地走进皇宫，见到王座上的波泰西王和一旁的基卡斯首辅，一个前腿伏地、一个倒身跪拜，给皇帝陛下和大首辅施礼。

“免礼，西蒙将军。”说这些话的当然还是波泰西王，“将军此次征伐针叶山的叛逆，战果如何？”

“回禀陛下，我军取得大捷，降伏了针叶山的叛民，如今他们都已经归入我雪崩山，并派来使者……”

“哦？那快让使者来见……”波泰西王也没想到，先王都非常棘手的针叶山，竟然在自己这任上解决了！

“等一下！”基卡斯打断了波泰西王的话，“针叶山的暴民杀害我们那么多的战士，这等暴民不斩尽杀绝，将军竟然还收服？”除了同族，独子费达被杀更是他对针叶山难以释怀的恨。

基卡斯的这句话深深触动了西蒙，想到刚在针叶山死去的几千同胞，西蒙心如刀割，但还是装作若无其事：“针叶山的住民虽然野蛮暴戾，但战斗力都很强，在下以为，如果皇帝陛下和首辅能放弃前嫌，那对帝国军力的壮大是非常有必要的！”

“西蒙将军说得对！”弗洛斯也跟着说道，“我们水鼬一族在上次对针叶山的征讨中，损失异常惨重，大首辅同族可达鸭在初次征讨中遭受的损失更让帝国的军力大大削弱，大首辅之子费达将军在那一战中为国捐躯更是足以让帝国如倒了梁柱。而西蒙将军此举不仅能让针叶山并入我帝国版图，更为帝国增添生力军！大首辅若放弃前嫌，针叶山众也会感念大首辅



的仁慈与胸襟，从而死心塌地效忠于大首辅！”

弗洛斯的这番话，说得波泰西王非常厌恶，以至于咳嗽连连，但基卡斯听了倒也有了别的打算：“既然如此，那就让针叶山的使者来见吧！”

圆企鹅侍卫宣读召见针叶山使者，于是利爪猫桑古斯，满脸傲气、大步流星地走进了皇宫，见到波泰西王和基卡斯，只是欠欠身，并没有如西蒙和弗洛斯那样跪拜，波泰西王本来就不爽，接连咳嗽几声后质问：“败国之使，见本帝国大帝竟敢不跪！”

“我虽战败，但只是针叶山实力不如贵帝国，如果单挑，我应该不输给帝国的大多数勇士！至于皇帝，贵帝国还未说接受我针叶山，便不是我主，我为何要跪拜？”桑古斯这通话说得不卑不亢，把波泰西王气得浑身发抖，想发怒痛骂，却只是一个劲儿地咳嗽说不出话来。基卡斯赶紧过去给波泰西王捶背，笑着对桑古斯道：“皇帝陛下既然要接见你，当然就表示已经接纳了针叶山的各位勇士了！”

“如此，那我就给大首辅及皇帝陛下施礼了！”说罢桑古斯对着基卡斯和波泰西王跪拜。

这句颠倒先后的话把波泰西王快气背过气去了，而基卡斯却对桑古斯的话欣喜不已，心里称赞这个看似粗野的家伙看事情竟然如此明白，但还是假装呵斥起来：“糊涂！怎么能把大首辅叫在皇帝陛下前面呢？要皇帝陛下在先……”

西蒙赶紧帮解释：“他们针叶山一直是三大统领共同执政，所以不懂区分先后，还请皇帝陛下见谅。”

基卡斯忽然想起了什么，猛地挥起带着蹼的大巴掌，重重拍在波泰西王身前的案桌上，把在场所有的都给吓了一跳，接着大喊：“各位侍卫，西蒙和弗洛斯欺骗君王，连同那个假的针叶山使者，一起抓起来杀掉！”

一旁的可达鸭们猛地释放超能力场，西蒙、弗洛斯和桑古斯，就都觉得被无形的力量给控制得无法动弹。西蒙和弗洛斯本来就心中有鬼，一下不知道该说什么了，倒是桑古斯大吼起来：“我是堂堂正正的针叶山来使，大首辅你怎么说我是假的？”

“呵呵。你以为我不知道吗？”基卡斯再次拍案，“针叶山只有树蜥蜴、懒猴和云龙三个部族，你这利爪猫明显是那两个家伙从哪雇来欺骗君王！还不快快从实招来！”

“哈哈，以大首辅的睿智，在计划攻打针叶山前，没少派谍报密探去收集情报吧？”基卡斯义正言辞，“难道你的间谍没有告诉你，说针叶山有个利爪猫因为被云龙族长阿尔塔救下后已经在针叶山服役了7年吗？”忽然话锋一转：“大首辅，你不会压根没派间谍来了解一下针叶山吧？”

“怎么可能没派！”这话戳到了基卡斯的软肋——他的确从没派间谍去了解下针叶山，否则也不能接连三次遭受如此惨败，但还是顾着面子：“当然派过，自然也是知道你的！你这7年在针叶山待得也没少吃苦吧。好了，把他们三个放了吧。”

可达鸭们停止使用超能力，桑古斯心中暗笑——这个自负的基卡斯其实根本没派过间谍，因为自己在针叶山的时间是10年而非7年，或者说，他只是对权利有极度向往，其他方面一无所知。既然如此，心中也有更有数了，回答说：“回大首辅，虽然针叶山的生活方式比较原始，但也和芳缘老家的生活状况差不多。只是来到帝国的都城，才知道这差距之大……”

“哦？你是说，你们针叶山对我们雪峰顶城这种大都市见都没见过？”基卡斯有些得意。

“是的。如果当初大首辅直接让针叶山的统领们来雪峰顶城开开眼界，再让

他们住进来，针叶山归降帝国便是水到渠成，根本无需动兵戈——请恕直言，大首辅对针叶山用兵，有些欠考虑了。”

尽管桑古斯的话中在否定之前基卡斯的决策，但这番对雪峰顶城的夸奖还是让基卡斯听着特别舒服，他从小生长在这里，即便是权臣，对家乡也有浓厚的感情，于是转而笑了起来：“桑古斯先生说得对啊！既然你喜欢这里，不如就在此住下吧。”

“针叶山三大统领尚在针叶山吃野果喝山泉，我怎么敢来此享福……”

“没事！让他们也一起来吧！”基卡斯转向被当做空气许久的波泰西王，“皇帝陛下，请对归降的三大统领进行封赏，在皇庭内给他们谋上官职，这样针叶山就永久是我们帝国的南大门了！”



“呃，好……”波泰西王完全没有主见，基卡斯说一句，他写一句，写完了，基卡斯把旨意交给浮船鼬弗洛斯：“你去把旨意带到针叶山，让他们务必遵守，尽早来朝见皇帝！”

“是！”弗洛斯恭恭敬敬地结果旨意，退了出去。

“那么，皇帝陛下，在我族的可达鸭同胞们遭受灭门大灾后，我们这皇庭的禁军始终没有组建。我看这个利爪猫倒是不卑不亢而且挺聪明的，就让他来做禁军的统领并组建禁军吧！”

波泰西王咳嗽得简直要背过气去，眼前这个利爪猫无疑已经看出来基卡斯才是这个帝国的实权者，对基卡斯竭尽溜须奉承就算了，竟然也和基卡斯一样对他视若空气！因此这次他终于鼓起了勇气来反驳：“关于禁军统领的事，我也考虑很久。这位桑古斯先生的确有气节有智慧，但是武力还不知道怎么样呢。这样吧，下周开始，面向全帝国比武，最终胜出的将是禁军统领，谁都可以来报名！届时桑古斯胜出，也能服众，大首辅你说呢？”

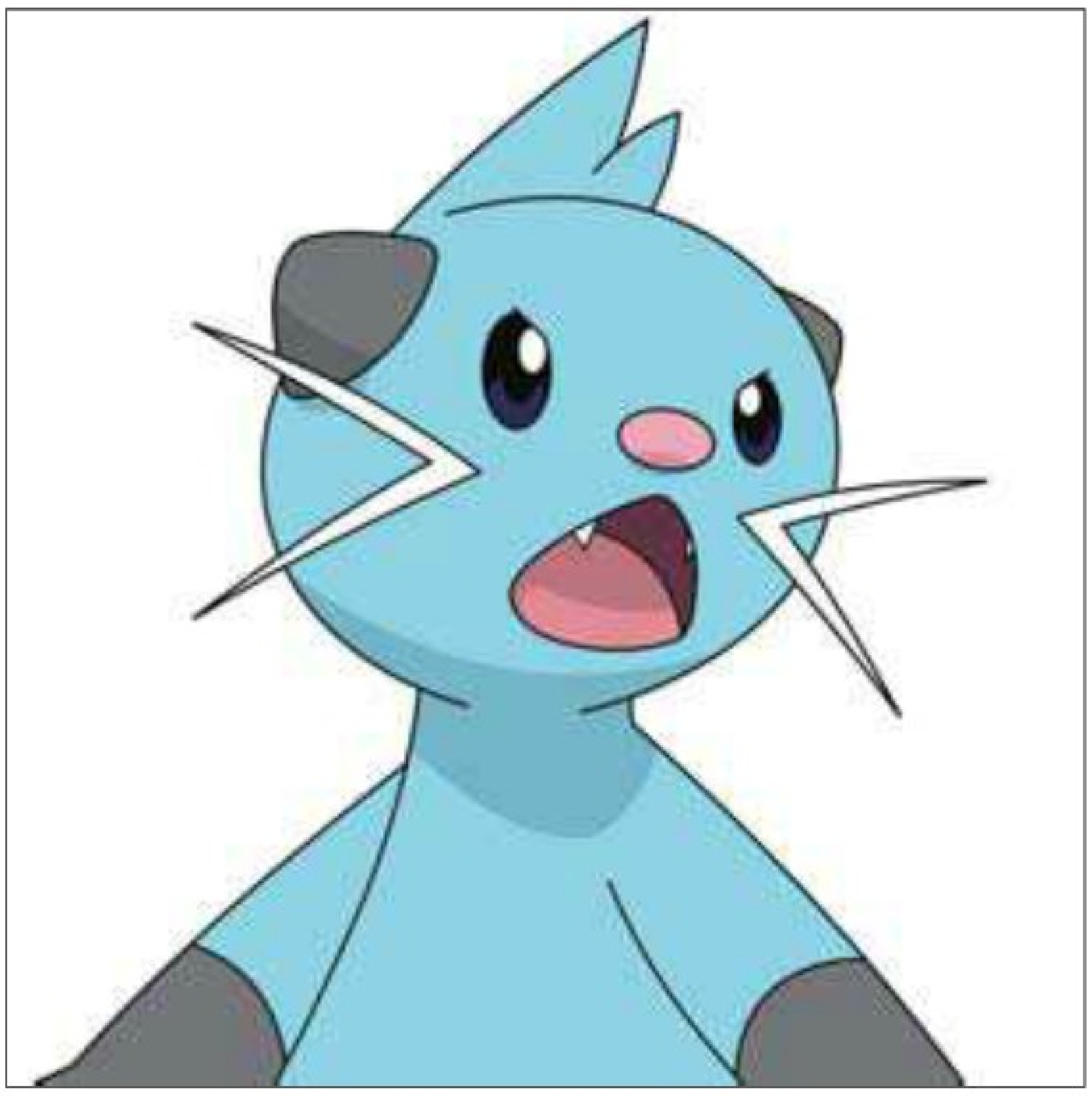
这下轮到基卡斯不爽了，但也没办法，虽然桑古斯的一番奉承让他很舒服，但毕竟还没有展现出其战斗能力，直接任命的话的确有所不妥，想想帝国的军警两大机构都在自己的掌握中，就觉得这事儿其实也没多难了。而且他转念一想，又有了办法，便恭恭敬敬地对波泰西王道：“皇帝陛下说得有理！但臣下以为，既然面向全国，我们不如直接连禁军也一起招募了吧！”

波泰西王这下被问得张口结舌，只好说：“那，就按大首辅说得办吧。”

46 玛狃拉的意志

当帝国招募禁军和禁军统领的官方消息传到雪崩山的各处精灵聚居之地时，

整个帝国都沸腾了，除了雪崩山这个大岛，其他帝国境内的岛屿上的精灵们也都慕名而来。对于广大平民来说，这是一个从平民晋升为贵族的最佳途径，且不说在禁军统领的选拔中胜出一跃成为贵族，就算是普通的禁军也是吃帝国俸禄的，比辛辛苦苦劳作去赚糊口钱实在是好太多了！当然，这其中不止有平民，也有很多海獭一族的精灵们，这些双贝海獭们原本对于福特玛尔他们一门世袭禁军卫队长是有些怨言，后来福特玛尔兄弟相继被变相逐出雪崩山，空出的位置不仅没轮到这些海獭们，相反还把他们从禁军卫队降为了巡城和巡岛的杂兵，禁军竟然由那些跑都费劲的可达鸭们担任！这实在是让他们心有不甘，还好后来老天有眼让包括基卡斯独子在内的那些蠢鸭子们全军覆没，现在他们也终于有机会重返雪峰顶城的皇宫！因此当这次提到招募禁军和禁军统领，很多自认为还不错的双贝海獭们，也都报名了。就连在雪峰顶城警队的营地里，狃拉们也热议着这件事。

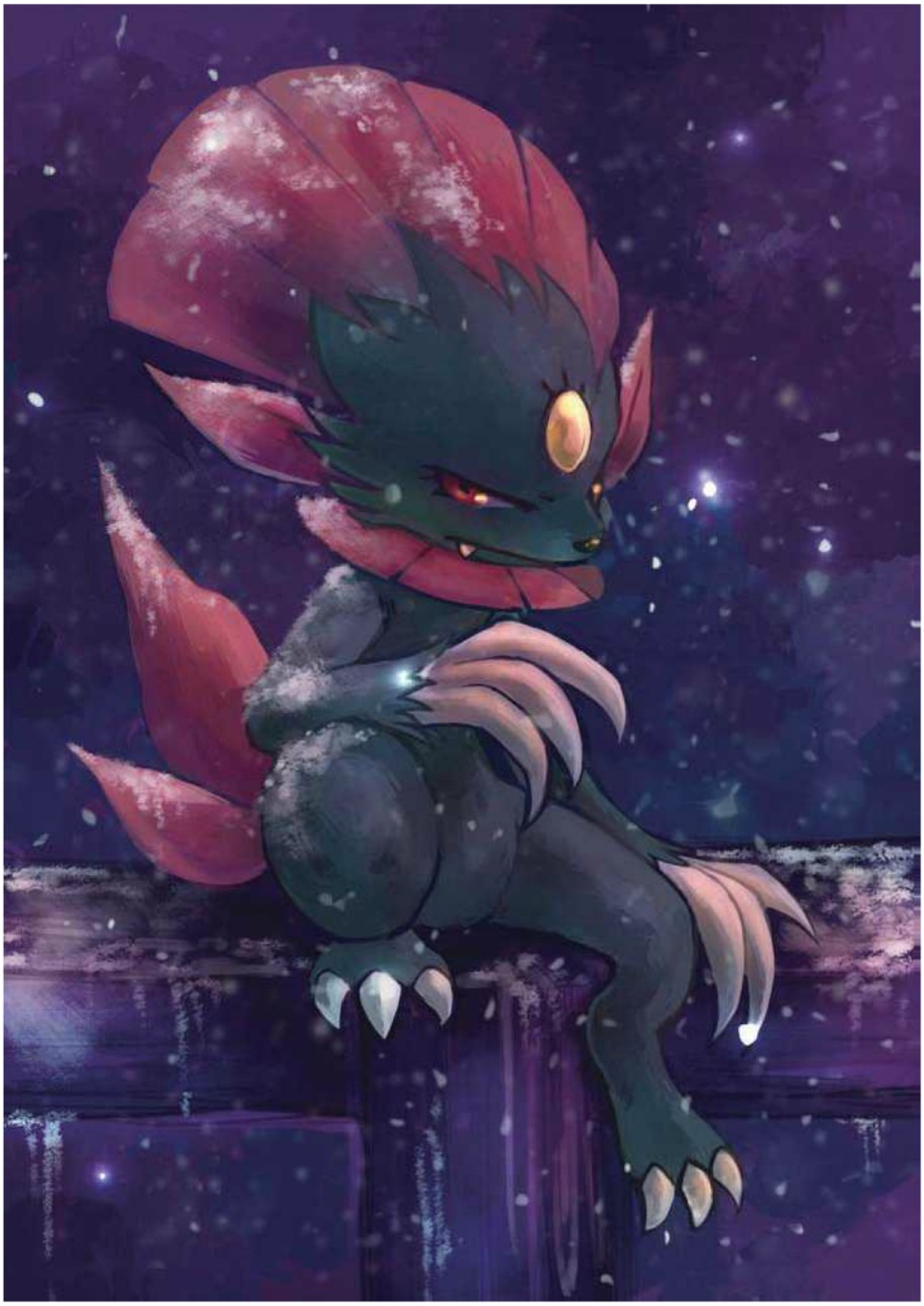


和猛犸猪、水鼬、企鹅、海獭、可达鸭这些世袭的贵族们不同，狃拉和雪松人两大部族是波泰西王时代由基卡斯一手提拔组建的，他们原本都是世代生活在雪崩山麓的普通住民，当初冰须熊们占领雪崩山们没正眼留意过他们，布林拉普的先祖赶走冰雪熊时他们也没出力，属于那种无论谁来了都不影响他们清贫生活的朴素住民。基卡斯总揽帝国的实权后，为了制衡原来的贵族，便把雪崩山麓的两大部族提拔起来，其中狃拉一族给整个调到雪峰顶城，负责全城治安的同时，更负责收集来自民间的一些反对话语，一旦发现有哪些精灵口出不逊到可能会威胁皇庭时，就会被抓起来；而雪松人们则继续留住在山麓，和平常一样一动不动，就如同松树一般，监视着上山下山的住民和行商。由于是基卡斯一手提拔，对他自然也是忠诚无比，现在重新组建禁军，其实也是他培养己方武装的又一次手段，不过和以往不同，一旦禁军招募成功，意味着他将把皇庭内外的军权也彻底把持住。

但狃拉族长兼雪峰顶城警队队长、玛狃拉门罗和他的部族们可不满足于现在的处境，尽管比起先辈们在雪山山麓每天在狂风暴雪中穿梭觅食要好很多，但他们也是见识过其他贵族军团们的舒服日子的——要么像那些企鹅、海獭们，无任何生命危险只是靠着给皇帝撑场面过着衣食无忧的生活；要么像猛犸猪们那样豪情万丈地为帝国开疆拓土且战无不胜……无论如何总好过现在这个薪俸低、靠欺压敲诈住民及行商赚取外快才勉强够户口的营生，此次禁军招募不光下边这些走卒，连警队队长、玛狃拉门罗都非常动心。

在上次被布林拉普重伤后，门罗始终没能痊愈，但还是硬撑着回到了警队长的位置——倒不是他有多敬业，因为卧病在床时间长了，他一家都会面临吃的问题，尽管胸口还经常闷痛，但也只能硬挺着，现在也是一样，此时他正在与两个副队长——辛迪塞和莱因，聊这次的禁军招募。

“这个利爪猫看来是大首辅的心腹啊！”门罗习惯性地用大爪子压着胸口，这是他日常缓解胸痛的惟一方法，而部下



是帝国的掌权者，所以一直恭维大首辅。”

“话说他们哥达鸭世代都是很睿智的，怎么到大首辅这就喜欢听这种恭维话了……”

“换成你，你不喜欢听？每次去那些商户百姓那，他们不也都挑好听的说？”

“好了好了，你们俩别争了！”门罗打断了他们的争吵，“那个利爪猫来到雪峰顶城的当天晚上，基卡斯就给我们喊去开会了，说让我们警队和各岛屿和冰海巡逻的各队配合，对外来的一律严加盘查，如果是参加禁军卫队的，放行；但如果想争禁军统领的，务必让我们想办法给扣留住。”

们也都知道警队长其实没痊愈，但都心照不宣不予提起，只是私下里说好不要惹他生气。

“他不过是战败国的来使，怎么忽然就变成大首辅的心腹了？”直率的辛迪塞绕不开这弯儿。

“据从皇宫中出来的圆企鹅说，那个利爪猫好像很能言善辩而且不卑不亢，很得大首辅的赏识呢。”莱因负责文职，同时也负责谍报方面的收集，“而且很审时度势，进来看了两眼立刻就认准大首辅才

“他们贴出来面向全帝国比武选拔禁军统领，凭啥又扣留人家啊？”辛迪塞的脑袋实在不转弯。

“你是真笨！”莱因无奈地摇摇头，“这样就没有谁能跟那个利爪猫争抢禁军统领名额啦！”

“这么说，那个利爪猫其实并不强？”辛迪塞终于想通了。

“应该不是很强吧。”门罗捂着胸口，闷痛让他闭上了眼睛，如老僧入定般调整着呼吸，缓缓说着，“既然想靠着大

首辅来当统领，那么……我想我还是应该忤逆大首辅一次了。”

“啊？警队长，您不会是……想要给那些各路来的……放行吧？”

“是啊，放行他们对我们又有什么好处？”

“你们俩这是真傻还是假傻！”门罗很不耐烦，“我这成天压着胸口你们看不出来我有问题么？我这身体状况估计最多撑半年。现在这点钱，等我半年后死了不用说留给我的老婆孩子什么，连自己入殓的钱都攒不下来！如果我自己去打败那个利爪猫胜出，即使大首辅不愿意，我也可以光明正大地去当禁军统领，到时候再多去讨好他跟他认错就是。”

“这……能行么？”

“当然可以，再怎么说我也是对大首辅忠心耿耿的，把我的情况跟他说下，相信他也能原谅我吧……而且一旦我成为了禁军统领，就可以申请扩招把你们都编入禁军，那时候，我们狃拉一族才在帝国里真正有了自己的地位呢。”门罗说话间，眼睛看了看外面寒冬黑漆漆的天，和追杀布林拉普、敲诈商户平民时的凶悍不同，现在他一脸平和。

“队长！”辛迪塞哭了出来，“其实我们都知道你的伤还没好，别这么撑着了，该就医就医，该休息休息，缺钱了弟兄们给你凑，你不会有事的……”



“算了吧，你们那点微薄薪水就别跟我提这些虚的了吧，就现在这日子还得靠成天吓唬老百姓收昧心钱才能维持呢。”门罗苦笑。

“没关系！我们虽然赢不下禁军统领，但参加禁军应该还合格，听说禁军的待遇比这警队高出很多，我们都去参加禁军，多赚钱来给队长治病……”辛迪塞拍着胸脯保证。

“别傻了！”门罗摇头，“这次禁军招募名为面向雪崩山全体，但早就内定下来有三种精灵是不在招募范畴内的：一种是新降伏的针叶山精灵，现在大首辅虽然很欣赏那个针叶山来的利爪猫，但对其他的还都不放心；一种是原有的贵族，像企鹅、海獭这些；还有就是所有现役的士兵警役。你们可以报名，但肯定不会通过，就别费事了！”

一席话，让莱因和辛迪塞都绝望地低下了头。沉默了半晌，门罗忽然问：“你们说，我当时带着你们从雪崩山麓走出来到了这雪峰顶城，这步走得……到底对还是不对？”

“肯定对啊！”莱因说，“起码我们不会再因为找不到食物有同族被饿死的情况发生了。虽然辛苦，虽然被其他精灵们骂，但起码这每天都能吃饱饭。这是以前我们在半山腰住的时候想都不敢想的。何况那些精灵们尽管骂，但他们还是对我们很尊敬和啊！”

“你虽然点子多，但还是年轻啊！”门罗摇摇头，“他们对我们是害怕，不是尊敬，这是两种完全不同的态度！”

“有什么不同？看到我们不都是说好话塞钱？”

“尊敬你的话，在你落难时他们会热心援助你；害怕你呢，当你的力量和权利丧失的那一天，他们会对你落井下石！如果不理解的话，你们可以等半年，当半年后我

死了的时候，看看有多少雪峰顶城的住民和商户欢天喜地地庆祝。”

“难道我们都混得怎么惨了……”

“何止是惨啊！”门罗把头低下良久，又抬起头看着两个狃拉副队长，“你们说，如果我们当初真把布林拉普王子他们干掉了？会怎样？”

“胜利完成任务，成为大首辅的心腹！”

“嗯，当初我也这么想的。”门罗点点头，“但在我重伤后半死不活地修养的那段日子，我忽然把很多事情想通了。就说奉命追杀布林拉普王子，如果成功了，事情不败露怎么都好说，一旦败露我们就会被大首辅当弃子儿给丢掉。以后我们不仅多个被大首辅掌握的把柄，连雪松人一族，也会高我们一等了。”

“雪松人？他们怎么会……”

“说你笨你真笨。”莱因又指责辛迪塞，“这雪崩山坡上到处都是松树，你知道有哪个是雪松人？他们就看着我们刺杀王子，这以后还有我们的好？”

“所以当初你才故意放走他们的吧！”辛迪塞不服，咬牙切齿地反驳，“还编出什么玛娜菲、露琪亚来敷衍！”

“我真的看到了，是真的……”

“你们俩怎么又争起来了。”门罗压胸口的力度更大了，长叹一口气，“别管什么原因，当初把王子放走了还是比干掉强啊。现在顶多是我被大首辅训斥一顿然后大家薪俸减半，虽然弟兄们被我连累了，但还不至于有灭顶之灾。”

“队长你一直想方设法来为我们狃拉全族谋求好的生活，怎么能说连累呢？”辛迪塞赶紧劝。

莱因也说：“是啊，我们处在这个位置，注定要接那个里外不讨好的任务，虽然拿的钱更少了，但现在起码全族都还平安无事。”

“别这么说，我以前也以为能带你们走出山麓，就给狃拉全族谋求福祉了，现在看，还差很远呢！”门罗猛地跳下座位站立起来，抖抖肩膀，犹如受伤前一样挺胸昂首，“所以，我这次要忤逆大首辅，必须要打败那个利爪猫！”

未完待续



海盗之王·贰 1



这是在任何年代都不会幻灭的职业，是一门相当古老的犯罪行业，他们专门在海上抢劫其他船只，并打劫沿海的村庄……人们称他们为“海盗”。自从人类开始利用船只运输以来，海盗便应运而生。特别是航海发达的16世纪后，只要是商业发达的沿海地带都有海盗，此犯罪行业独特的是，海盗者多非单独的犯罪者，往往是以犯罪团体的形式进行。在世界上有相当多的典籍记载海盗的行迹。在1691年至1723年期间，被称为30年的海盗“黄金时代”，那个年代有成千上万的海盗活动在商业航线上……

文/新房客　图/Rutiwa

序

刚刚下完雨，圆月悬挂在空中，这艘船正在这片汪洋大海中起伏。海浪拍打着船身，静谧的夜色下只剩下这个声音。船附近的海水中隐隐约约地闪耀着一个古老的红色符号，像是从什么巨物身上发出的一般。船头上，穿着白披风的船长将双手抱在胸前，望着无边无际的大海。这正是最近几年小有名气的“罗亚尔海贼团”的船……

嗖！忽然传来的声响引起了船长的注意，只见一束黄色的光芒直冲天际，并消失在了远处。随即，海中的红色符号忽然闪了起来，把海水照得通红，半空中又飘起了雨……几乎是同一时间，船舱中跑出了带着面具的兽使：“怎么了？”

船长望着茫茫无尽的夜空没有回答。渐渐地，海中的符号失去了光芒，雨也停了下来，一切又恢复了平静，又只剩下船长一个人站在船头望着大海。

1 航海图

在口袋妖怪世界的未知时代，茫茫的大海中航行着许多海盗船。其中也包括

“罗亚尔海贼团”。他们由于拥有传说中的口袋妖怪海皇牙、古拉顿与雷库萨而小有名气。这一共由十四个人组成的海盗团，平时分两队行动，其中一队带着海皇牙，另外一队带着古拉顿，他们的航线完全不同，且主要目的是以收集稀有口袋妖怪为主，所以赏金并不高，而关于他们的逮捕令也甚少见到。至于那雷库萨，虽然传闻是在他们其中的一艘船上，但却从未被人看见过，渐渐地它存在与否这个问题越来越被人怀疑……

说是以收集稀有的口袋妖怪为主，但时常还是会做海盗们会做的事情。今天讲的故事是发生在古拉顿这个队伍的事情……

这是靠近贝拉村海岸的地方。说起贝拉村还真是不得不提一下它所在的葛尔岛——这是一个靠近赤道，被大量绿色植物所覆盖的地方。葛尔岛上的种植业十分发达，居民们个性开朗，生活安静和谐，对钱也算不上什么敏感。而贝拉村就坐落在葛尔岛的东北部，这里气候温热，十分适合种植农作物。村子周围分布着椰蛋树与投球菇等草系口袋妖怪。这些口袋妖怪还算友善，一般情况下不会主动攻击人类。再远一点的热带丛林里分布着大力甲虫、绚丽蝶与亡灵古树等鬼、虫系口袋妖怪。比起村子周围那些口袋妖怪，这些家伙们可没那么善良，特别是你侵入了它们领地的时候。据说岛的深处有一些古代遗迹，传言至今仍有神灵住在那里，或者这些家伙们是在守护着那遗迹吧……贝拉村有一个还算发达的港口，有定期通往其他地方的客船，但由于最近海盗的增多却给人们造成了困扰，船也只好不定期开放……不过虽然海上不安定，村子里却依旧和谐，很少会有海盗打进来。可能与村子的防卫工作也有一定的关系吧。

身为罗亚尔海贼团副船长的航海士此刻正站在甲板上。他穿着一身深蓝色的长袍，头上顶着一个拖着苹果状饰物的小王冠，目光轻柔而镇定。说起来，航海士平时都是在海皇牙那艘船上的，不知道为什么最近却来到了这边。这天的太阳不如平时那么猛烈，难得有机会出来吹一下海风，海里那些热带才会有的鱼类口袋妖怪比如巨翅飞鱼、蓝翅鱼、爱心鱼等此刻也跃出了海面，享受着这份祥和。

“喂！美丽龙、桶章鱼，你们别跑太远呀！”甲板那边传来了一个清脆的女声，转过身来，只见她身着雪白的裙子，头上戴着一束花环，一副吟游诗人的打扮。海风将她淡紫色的秀发吹起来，擦过脸颊上那如雪的肌肤甚是优美，单看这模



样跟海盗倒还真挂不上钩。

海中的美丽龙不时地跃出水面，在阳光照射下它那流线身姿煞是优美，落入水中时那如人鱼般的花尾轻轻拍打水面，溅起一层层的水花，在半空中映射出一片小彩虹。桶章鱼则懒洋洋地趴在船身打着呼噜，口中不时地吐出一两个气泡。

“克莉丝，你无须担心。我的桶章鱼是不会跑太远的。”坐在甲板上，一身蓝衣、背后背着一柄桃木剑的道士模样男子说了句话，看样子那诗人的名字是克莉丝。

“卡卡林。”克莉丝拍了拍他的肩膀，“你能说出这么正常的话，看样子今天真的很安静。”实际上这个风水师平时总是疯疯癫癫地爱说一些不着边际的话，今天居然正正经经地回应了自己一句话，克莉丝立刻觉得身心畅快。换句话说，连这个神神叨叨地人都能放轻松地说句话，看样子此刻周围并没有什么危机可言。

说归说，半空中忽然划过一束黄色光芒，紧接着后面跟着的是一股紫色的气流。两股气流冲击在了一起，照射出了刺眼的光芒，一瞬间阳光变得极强，所有人都忍不住悟起了眼睛，待强光过后，那两股气流都不见了，但半空中却落下来了一个筒状的物体，那物体掉在了海上却没有沉下去。

航海士将这张卷在一起的航海图拿在手里，目光忽然变得锐利起来……

“航海士，这……”克莉丝站在航海士身边，看着美丽龙带上来的这张航海图，不禁大吃一惊，“想不到古代兵器居然真的存在！”

这声叫喊却没能引起风水师的注意，他盘腿坐在甲板上，眯着眼睛，像是要睡着了，尽管如此，口中却念念有词地念叨着一些什么……

2 贵族少妇

在距离贝拉村港口不远的岸边，这个穿着白袍子的法师样儿男子与身边一副猎人打扮的青年先后上岸了。猎人打扮的男子招呼水中把二人送过来的巨沼怪也上了岸，悄悄潜伏在了这些椰子树中。葛尔岛上到处都被绿植覆盖，几乎没有一处没有植物，贝拉村周围也满满都是椰子树、香蕉树等。这二人无疑也是罗亚尔海贼团的，他们今天来到贝拉村的目的便是抢劫……

“洛斯，巨沼怪是不是累了，应该给它喝点水吧？要不要吃个香蕉？”白魔法师样儿的男子问道。

“吃你个头！”猎人打扮的洛斯回应道，“它还没那么脆弱。倒是你，佛罗伦，一会儿打起来你可别给我扯后腿儿。”

“不会啦……”这叫佛罗伦的白魔法师的脸部表情有些紧张，很显然，这种打劫的事情他很少参与。

海边有个水果店，门口摆了一排木制桌椅，店门口有个老婆婆正悠闲地坐在芭蕉叶搭成的棚子下卖着各种水果，周围有几个熟龄妇人正提着篮子走来走去，篮子里都已经装的满满的，看样子她们都已经买了自己想要的东西。

“目标是那些水果，还有店里值钱的东西。”洛斯说着从背后抽出一支箭，并拉弓瞄准了水果店的招牌，“只要招牌一落地，你跟大食花就冲过去，我跟巨沼怪做掩护。”

“啊？”佛罗伦显然不愿做这种事，他把洛斯的弓压了下去略带哀求地说，“这样不好吧，那个老奶奶好辛苦的样子。我们还是换家店吧？”

“你有没有搞错？你这样子，不要做



海盗啦！”洛斯又拉起了弓，二话不说箭便出了弦，嗖的一声，箭射在了水果店的招牌上，只听得哐当一声，招牌砸在了地上。老婆婆被吓了一跳，回头一看，还没来得及知道怎么回事，洛斯已经冲到了她的身边，用弓弦勒在了她的脖子上。周围那几个妇人见状纷纷惊惶地尖叫起来。

“把东西和钱都放在地上，退到屋子里去。”洛斯瞪着那些妇人，他眼神中流露出的那股野性顿时震惊到了在场所有的人。妇人们纷纷把篮子摆在了地上，并按照他的指示退进了水果店里。

“哔！”周围传来了一声嘹亮的口哨，洛斯立刻松开老婆婆并敏捷地抓起地上的钱财闪入了丛林里。

“抢劫啦！”只听得老婆婆与妇人们的叫喊，佛罗伦与洛斯早已不知去向。

躲藏在树林里的洛斯狠狠地捶了一下佛罗伦的脑袋：“你放什么暗号呀，警卫队在哪里？”

“没有，我只是觉得老婆婆做生意不容易，你那样会把她们都吓到的。不要抢劫妇人与老人的钱财好不好，要遭天谴的……”

“谴你个头！”洛斯气急败坏地捶打着佛罗伦，“不抢她，那我抢你好啦，你这样子乖乖去做牧师啦！”

“好啦，下次不这样了。我们还是去抢食物和淡水吧，那才是主要的。”

“嘘……”没等佛罗伦说完，洛斯的目标已经定在了前方不远处的旅馆，“这次你再干扰我，就先把你解决掉……”

另外一边，在船边一直待着不动的航海士忽然抬头望起了天空，片刻后他转过头说了一声：“距离我们还剩十分钟的距离，按计划行事。”

“遵命！”克莉丝纵身一跃已是钻进了海里，航海士看着风向握紧了手中的拳头……

这是开往贝拉村的一艘客船，由于最近海贼的出没使得航班越来越少，所以船票也是出奇的贵，能乘得起这些船的人大

多是达官贵族。果然甲板上有一些贵族打扮的人们在谈笑风生。

“马上入港了，我想海盗是不会出现了！即便来了，我的保镖们也会踢走他们的，放心吧。”

“哪里像政府说的那样有许多海盗，我往返四五趟了都没遇到他们的影子。”

“哈哈，男人怎么会害怕风暴！我惟一怕的东西就是我老婆！”

“你老婆比海盗还凶猛吗，哈哈……”

“等他们来了比比不就知道了，哈哈……”

“那就实现你的愿望！”安静的水中忽然蹿出了一只美丽龙，它的尾巴一拍已将这个说话的男人击倒，而身边那个男人也被忽然出现的女子用手中的绸带勒昏。

“你是谁！”甲板上，那男子的五个保镖将克莉丝团团围住，克莉丝轻轻一笑，正欲出手，船那头忽然传来了爆炸声，紧接着船舱冒起了浓烟。

“海盗出现了！”船上传来了警报声，随着警报声而来的还有一团火球，那火球依次冲向了保镖们，将他们一个个炸向了水里，最后火球停了下来，原来是一只爆风鼠。紧随爆风鼠而来的是他的主人，甲板上出现了航海士的身影，他向克莉丝点了点头。

“谢谢副船长搭救。”克莉丝说着冲进了船舱，航海士见状立刻皱起了眉头，无奈下也只好跟着冲了进去。克莉丝由于是一副弱女子样，并无什么人阻拦她，于是她径直冲进了客房。航海士就不同了，他的打扮已是让人怀疑，这一刻看着身边围过来的人，他便抽出腰间的匕首向众人挥去，片刻间已有五六个人被他割伤，哭喊着在地上打滚。而爆风鼠在后面不紧不慢地跟着，时不时地吐出一两口烟雾。

待航海士冲到最里边的客房时并没有见到克莉丝的影子，不过船舱上却破了一个大洞。他摇了摇头，收回了那自打自闹的爆风鼠跳进了海里……海中的航海士驾驭着刺龙王向前行进，背后是已经燃起熊熊大火的客船……

跳回了自己的船上，航海士一抖自己的长袍，一堆金银珠宝散落在了甲板上。一早已经回来的克莉丝也将一个大包袱放了下来：“我抢到的不比航海士少。”

“安全第一……”风水师嘟囔了一句。

航海士面无表情地看着克莉丝，许久冒出了一句：“你怎么不按计划行事？”



“啊？”克莉丝丝毫不能理解地望着航海士，“抢都抢回来了，计划不重要了吧！我知道一开始说好的，等你把船炸

了我再进去跟你会合。但看那俩家伙在那边嘲笑我们，我就直接出手把他们解决了。”

“那走的时候呢？”

“你不是也安然无恙地回来了吗？”克莉丝笑眯眯地看着航海士并拽了拽他的胳膊，“我知道你担心我的安危啦，下次注意，下次注意，好不好？”

航海士没再说话。

“辛苦你了美丽龙！”克莉丝立刻将注意力转向美丽龙，她将一个能令皮肤光滑的树果丢进了海里，“多亏了你的神秘守护，那群人想都想不到我们会躲在这里。”

“时间，风向……”风水师似自言自语地说。

航海士听到他这样说便立刻向他使了个眼色。风水师抛出了精灵球，一只体型较小的音波蝠出现在了半空中，拍打着那双小翅膀往葛尔岛的方向飞去了……

下午时分，罗亚尔海盗团的船正在平静的海中航行着。甲板上除了航海士、克莉丝、风水师之外，猎人洛斯与白魔法师佛罗伦也回来了，躺在地上的却还有一个贵妇模样打扮的女人。

“你们抢回来的水和食物呢？”克莉丝问。

“不是有人给你救了个大活人回来么？”洛斯没好气地答道，显然救这少妇回来并非他的意思。

“不好意思啦……”佛罗伦搔着脑袋说，“这个，本来要成功了。可是我看到这个妇人快要饿死了，就求洛斯把她带回来了……”

“我已经无力说你了。”洛斯双手交叉摆在胸前，气呼呼地转过了头。

“她昏迷前说让我救救她，她被人抢了……”

风水师晃着脑袋说：“贵妇被人抢了？哈哈，那不是就变成便宜妇了？”说完后自己哈哈大笑了起来。

“身上这衣服倒是值几个钱。”克莉丝蹲了下来，欲把这女子身上的衣服脱下，“然后丢进海里喂鱼吧。”

“不要，大家不要这么邪恶……”说到最后两个字的时候，佛罗伦也不禁将声调降低，似乎他不太愿意把自己跟邪恶两个字挂边。

“理想跟现实是有差距的，我最后说一次，你现在是海盗！”洛斯转过脸死死地盯着他，“你就按照克莉丝说的做，把她的首饰、衣服都除下来，然后丢海里去。”

“别这样，别这样……”佛罗伦替女子求着情，并把克莉丝与洛斯推到了一边，“交给我处理啦……”

佛罗伦刚刚推开了克莉丝与洛斯，回头一看，航海士已经将昏厥的少妇拉到了船边，似真的要将她丢下去的样子，他立刻喊道：“副船长，不要！”

航海士回过头看了他一眼，嘴角往上一仰，便将少妇的大半个身子推到了外面，正欲踢她下去时，她忽然惊醒，并大喊了一声：“还我的藏宝图！”

“藏宝图？”洛斯与克莉丝互望了一眼。

航海士见状又将女子拖回了甲板上，只见她依旧是昏厥状态，刚刚喊得似乎只是梦话而已，如此一来他便向船员们说到：“给她点水。”

水喝了，还不见她醒来。佛罗伦远远地看着几人将女子围在中间却不敢走近，他将双手握在一起嘀咕了一声咒语，女子的身边忽然被一束光芒包围，光芒散去后她也渐渐地苏醒了过来。蹲在地上的洛斯没好气地歪过了脑袋斜视着佛罗伦，见佛罗伦受惊的样子，终于还是摇了摇头。

“你、你们……”刚刚醒来的女子见

到身旁这几个陌生人显然是吓了一跳，她单手握拳放在胸前，明显十分紧张，“你们是谁？”

“你醒啦！”克莉丝笑眯眯地向女子伸出了手，“我叫克莉丝。”

“克莉丝？”女子却不敢跟她握手，“我，我叫小茹……我现在在哪里？”

“小茹！”佛罗伦跑了过来半蹲在地上看着她，“我叫佛罗伦，理想是做一名牧师，我们见你在路边晕倒了，便把你带上船来了。我们只是旅人而已。”

“旅人？”小茹看了看几个人的样子，实在不像什么旅人，倒是乱七八糟各路人马都有。

“是啦，我刚刚听你说什么航海图，你的航海图被抢走了吗？我们刚刚倒是捡了一张哦！”佛罗伦刚说到这里就被克莉丝打了后脑勺一下。洛斯也立刻斜视起他来。

“我……”佛罗伦看着洛斯与克莉丝，“你们干嘛，捡的就是捡的嘛！”

“我，我没有什么航海图。”小茹咳嗽了一声，“可是我好饿。”

“你倒是不客气……”洛斯说道。

小茹被海盗们招待，简单地吃了一餐饭之后，终于有了些精神，她摸了摸船上的球海豹说：“这只球海豹好可爱呀。”这只球海豹较一般的球海豹个头要小一些，虽然小，但却一副高傲自豪的样子，它戴着一副小墨镜，十分嚣张。

“这是我的口袋妖怪，叫丢丢。”克莉丝答道。

“好可爱，为什么要叫丢丢？”小茹抚摸着球海豹问道。

“你别兜圈了！”洛斯抢过了话题，“吃过喝过了，你现在可以告诉我们刚刚为什么会喊航海图了吧？”

“真笨啊。”许久都没说话的风水师忽然开口指责道，“猪脑子啊！”

“是了。”航海士站在众人面前，低着头看着小茹质问道，“你究竟为什么会晕倒在路边，混到船上来的目的又是什么？”



“其实，其实我……我是葛尔岛南部理查家族的人，实际上我带着一笔财产打算回贝拉村的娘家探亲，可是私家船在半路上被那些野蛮的海盗攻击了，他们不但抢钱还杀了我的仆人。我情急之下跳入海里，被一只巨翅飞鱼带到了岸边，虽然保住了性命，但却变得身无分文了。”小茹说着眼角已经流出了泪水。

“好可怜啊……”佛罗伦摸了摸自己眼角的泪水，“这帮可恶的臭海贼！”

“然后呢，你在贝拉村的娘家人呢？”克莉丝问道。



“刚到岸上我便饿昏了过去，不瞒你们说，那只巨翅飞鱼带着我游荡了两天了，终于才从海中央把我带到陆地上。”

“那你被抢走了多少财宝呢？”克莉丝追问道，“一些珠宝首饰，还是一些金币？”

“我带了一个宝箱，是要送给父母的。其实你们愿不愿意帮我把宝箱从那些卑鄙肮脏的海盗手里拿回呢？”小茹望着众人，“如果可以的话，我愿意分一半给你们。”

“你凭什么这么说呀！”克莉丝惊奇地问道，“我们哪有那么厉害？”

“其实我知道你们也是海盗……”小茹胆怯地答道，“刚刚醒来的时候看到你们船舱上那个海盗旗就知道了……但我觉得你们跟那些野蛮的海盗不一样，你们不但救了我，还给我东西吃。特别是你们的船上还有一个传教士，我相信神是不会丢弃遇到困难的人的。你们是受神所保护的人，所以，求求你们了……”

“这种事情……我看就没有这个必要了吧！”风水师忽然盘着腿飘了过来，然后一个反转，脑袋向下腿向上倒挂在了空中，在双目与小茹接触的一瞬间，小茹看到他那翻出的白眼与吐出的舌头，不禁尖叫了一声。

“别吓唬她啦！”佛罗伦挡在了小茹面前，“她已经很可怜了。”说完后转身对小茹露出了温暖的笑容：“我去帮你取回来！”

“真的！”小茹惊喜地说，“是真的就最好了，我就知道你是像神一样的人。”

“你别再继续装蒜了。”航海士冷冷地说，“我们怎么知道你是不是真的有宝箱，而且你真的是被海盗袭击了吗？”

“我，其实……其实他们的目的是我手里的航海图！”小茹叹了一口气，“不用瞒着你们了，我这次来娘家的目的实际上是将航海图送过来，那张航海图记载着葛尔岛深处的遗迹的事情，但却被那帮海盗抢走了。”

“航海图？娘家？”风水师又飘了过来，“航海图的最终宝藏地点是娘家？哈哈！”

“不是……”小茹显然很怕风水师，“因为娘家是最安全的地方。海盗怎么也想不到理查家族一直流传下来的航海图会保存在我的娘家。”

“好了。”航海士伸出了手示意众人不要继续追问小茹了，“卡卡林，你跟我进来一下。”说罢转身走入了船舱里。风水师的口中发出了咳咳的声音，跟着飘了进去。

“他们？”小茹胆怯地问道佛罗伦。

“别看我们的副船长不爱说话，但他其实是个内心很善良的人，他一定是进去里面跟风水师商议对策去了。”佛罗伦说，“说不定是去商议怎样帮你把宝箱抢

回来。”

“抢回来？”洛斯插嘴道，“抢回来也不会是她的了。”

“不要听他乱讲。”佛罗伦摇了摇手，“我会帮你说服他们的。”

大家暂且安静了下来。

不久后，风水师与航海士一并从船舱内走了出来。航海士看了一眼洛斯：“洛斯，你跟卡卡林一起去吧。”

“我？”洛斯指着自己说，“去干嘛？”

“当然是帮小茹把东西抢回来。副船长你人真是太好了。”佛罗伦把坐在地上的小茹扶了起来，“太好了小茹，这下你就不用担心了。你能描述下那帮海盗的样子吗，他们的船有什么标志？”

“他们……”小茹想了想说，“他们都拿着刀，说着一口怪怪的语言……”

“这算什么线索！”洛斯说。

“我还记得他们说什么赶紧回虾虾岛向头儿复命之类的……”

“虾虾岛？”克莉丝问了一声，“不是很远，半天就能到。正好我闷得慌，咱们尽快出发吧！”

航海士看了她一眼，没说什么。

佛罗伦赶紧缓和这略带尴尬的气氛：“让副船长决定啦，我们都要听从他的指挥！”他生怕克莉丝的冲动会影响到航海士的心情，而导致他改变主意。

“走。”航海士说了一声。

听到航海士这样说，佛罗伦松了一口气，并向小茹微笑着点了点头，小茹见状也暂且安下了心来。

3 海盗基地

这所谓的虾虾岛实际上就是一个巴掌大的小岛。说它巴掌大一点都不过分，面积大约跟罗亚尔海贼团的船差不多。岛上除了几株热带树木就再没其他的什么了，更别提停船的港口与海盗基地了。在距离



虾虾岛还有大概一海里的地方，在美丽龙的神秘守护下的罗亚尔海贼团暂且降低了行驶速度。

“太近的话会被发现，我们在周围兜兜圈子吧？”克莉丝问道。

“洛斯、卡卡林，你们去吧。”航海士说。

“喂！那虾虾岛上什么都没有！”洛斯喊道，“还是在这里静静地守候，等着同行们出现，再杀上去吧！”

“你怎么知道岛上没东西？”佛罗伦说，“万一基地就在岛上呢？”

“拿你们没办法！”洛斯抛出了精灵球，“给你们看看！”精灵球打开的声音，一阵星星般的光芒闪现，一只绿色的玛利鼠跳了出来。

“哇，颜色不同的玛利鼠呀！”小茹赞叹道。

“我们是海盗，珍贵的东西当然多啦，一会儿放出露琪亚来吓死你！”洛斯说。

“你们还有露琪亚呀！”

“当然啦，我们连梦幻都有，你知道什么是梦幻吗？”洛斯双手叉腰挺着鼻子说。

“咳咳……”克莉丝咳嗽了一声。

洛斯见状立刻对玛利鼠说：“快听听看，虾虾岛上有什么动静？”玛利鼠竖起了两个大耳朵，静静地聆听着虾虾岛上的动静，忽然它跑到了船边，跳进了海里，只见海水中浮着的一个绿色圆球状物体不停地向着前方行进。这玛利鼠倒也真是可爱，游泳的时候只露着一个大尾巴在水面。据说这尾巴浮力很强，因为它一直飘着，即使再危险的水域，玛利鼠也不会沉下去。

“哎呀，别跑！”洛斯向海中抛出了精灵球后便跳进了水里，追着玛利鼠去了。风水师见状也盘着腿飘了过去。

眼看虾虾岛就在眼前了，洛斯立刻拿精灵球收回了玛利鼠，并与风水师一起跳到了岛上。巨沼怪跟在二人身后也上了岛。这岛上果然除了几颗树木以外就没有其他的东西了。不过野生的水枪虾倒是不少。它们不但在水边，还在岸上的岩石边栖息着。

洛斯见到这些水枪虾立刻展现出了天真的一面：“这些东西真可爱，我要抓一只走。”正说着一群水枪虾围了过来。

“恼人的东西，桶章鱼！”风水师赶在他之前出手，水中的桶章鱼驾起了一个大浪头，将这堆水枪虾冲入了海里，眼看浪头中闪了一下光芒，一只红色的水枪虾若隐若现地消失在了大海里。

“喂喂！是闪光的，红色的，别走！”洛斯伸手向大海的方向跑去，但却被风水师拉住了，“你还我的红色小龙虾！”

“阻碍行进的都要杀掉！”风水师头也不回地向岛中央的树木走去了。

“哼！你欠我一只闪光口袋妖怪！”

岛上的树木倒也没什么奇怪，不管怎么看也看不出什么不妥，不知道玛利鼠到底听到了什么。无奈之下洛斯只好再把玛利鼠放出来。果然一放出来，这玛利鼠就自己跑开了。洛斯见状也跟着追了过去。玛利鼠二话不说又跳进了海里，许久也没见上来。

“哎呀，龙虾被冲走了，玛利鼠也跑了！”洛斯焦急地跺起了脚，“失策啊，失策！”正说着，海水中忽然出现了一个大漩涡，而玛利鼠正浮在漩涡的中间，洛斯跟风水师见状立刻抓着巨沼怪冲向了漩涡的中央……

想不到这漩涡竟将二人送到了小岛的内部，原来入岛的关键在于漩涡的水流。想不到玛利鼠居然这么聪明。洛斯不禁觉得自豪起来——其实与其说他怕玛利鼠逃



跑，倒不如说他是害怕玛利鼠遇到危险。毕竟他十分喜欢这只绿色的小家伙，而玛利鼠也一样。虽然喜欢跑来跑去，但却很忠心。

初入小岛内部，二人立刻感觉到现在是在水下，光线有些暗，不过却不难看出眼前是一条向下盘旋的楼梯，二人对视了一眼便顺着楼梯下去了。走了不久，周围传来了一股浓浓的鱼腥味儿，洛斯不禁捂起了鼻子：“难闻死了！”

“你是海豹，却不爱吃鱼？”

“嘘……”洛斯松开了鼻子，将手指放在嘴边，示意风水师不要大声说话。又往前走了几步，耳边传来了打呼噜的声音。二人见到楼梯口有个系着黑头巾的海盗在睡觉。

“喂喂……”洛斯轻轻地喊了一声，见那海盗没有回答，他跟风水师便轻轻地绕过了他，进入了基地内。

风水师将手放在耳边倾听了一下周围的声音，脸上露出了严肃的神情：“这里感觉怪怪的。”

“什么怪怪的？”洛斯问。

“不知道，有种不详的感觉。”

“呸呸，别乱说！”洛斯吐了两摊口水，“你的职业病太让人受不了，快说点吉利的话。”

“我说事实。”

“我不管事实，咱们的目标是宝藏。”

“航海士说不要勉强，没必要太卖力。”

“那憨子的话你也信！”洛斯耸了耸肩，露出了笑容，“那憨子还时常询问我的意见呢！”

“随你吧。小心点好。”洛斯倒也极少见到风水师这副严肃的样子。莫非他真感觉到了什么……正想着，周围传来了翅膀拍打的声音，一个东西嗖的一声从头顶上飞了过去。二人抬头一看，黑漆漆的什么都看不到。再细看，前方出现了一只红眼睛，那双眼睛死死地盯着二人，走近一

看居然是一只御乌鸦……

“被发现了！”洛斯刚说完，前方便扑来了五只臭泥，风水师与洛斯闪到了两边，巨沼怪立刻扬起一个浪头向它们扑去，这一闹，惊动了基地里的海盗们，只听得“什么人”的声音，三个系着黑头巾的海盗便从洞里冲了出来……

在他们踏入基地的时候，船正在虾虾岛周围兜着圈子。小茹坐在甲板上，克莉丝与航海士站在船边，佛罗伦则安祥地看着经书。

“航海士阁下，那两个人没有问题吧？”小茹问道。

“他们很厉害的，不会有事。”克莉丝替航海士答道，“你只管等着分我们一半财宝就好了。”

“可我总觉得那些海盗们好厉害……”

“怎么个厉害法，你是不相信我们还是啥？”克莉丝问道，“不相信你还拜托我们！”

“我不是那个意思，我是说，那帮海盗们都怪怪的样子。”

“怎么怪？”

“嗯，他们好像都很凶恶。不过既然是海盗，肯定很凶恶啦。不像你们一样心地善良。”小茹说着露出了笑容，“神保佑你们。”

“那就比他们更凶恶。”克莉丝说，“神也保佑你一会儿不会被我们推下海喂鱼。”

“不要呀，我最讨厌鱼了！”小茹说着做出了呕吐状，“话说回来，他们，他们身上有好重的鱼腥味儿！”她忽然想到了什么的样子。

“鱼腥味儿？”沉默的航海士忽然转过头看着小茹。

“是呀，而且眼睛很无神！”小茹歪着脑袋想了想说，“好像视觉都不怎么好，但还是很凶残。”

听到这里，一向冷静地航海士忽然跑到了船边，望着虾虾岛的方向，十分不安地喊道，“不好，他们有危险，快去虾虾岛！”

众人见到他的举动，像是受了什么惊吓般，各个都一副摸不着头脑的样子。

“听到没有，快点准备好家伙，去虾虾岛救他们！”他转头过，露出了一副凶恶的表情……

待续



光盘导视

一、2014剧场版特报（1）



二、《口袋妖怪战斗方块》官方视频



三、宠物小精灵XY

15.刺栗猬VS魔焰狐！减肥对战



菜单曲目：各自的未来（《口袋妖怪 黑·白》Ending）

视频在线地址：http://t.cn/8syU76k

密码：DJ458Se

16.电电鼠变成了皮丘，皮丘变成了电电鼠？



17.泡沫蛙对抗头领蛙！忍者对战！



四、宠物小精灵AG



17.Devon公司！水之团的影子！

五、宠物小精灵 起源（2）



创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：

神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：

C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES

掌机王荣誉出品

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元